



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte  
2014

**MARIA MANUELA  
GOMES TEIXEIRA  
DE CAMPOS**

**Vídeo e Cinema: Expansões e Narrativas  
na/para Esfera Artística**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica de Professor Doutor Paulo Bernardino Bastos, do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

## **O júri**

### **Presidente**

**Prof<sup>a</sup> Doutora Graça Maria Alves dos Santos  
Magalhães**

Professora Auxiliar – Departamento de Comunicação e Arte  
da Universidade de Aveiro

### **Arguente**

**Prof. Doutor António Manuel Dias Costa Valente**

Professor Auxiliar Convidado – Departamento de  
Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

### **Orientador**

**Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos**

Professor Auxiliar – Departamento de Comunicação e Arte  
da Universidade de Aveiro

**Palavras-chave**

Vídeo-arte, Cinema, Experimentação, Conceito, Narrativa, Expansão, Digital

**Resumo**

A tecnologia vídeo foi marcada pela passagem da modernidade para a pós-modernidade, revelando-se um meio heterogêneo. Na esfera artística conquistou legitimidade, tornando-se num meio técnico de experimentação e representação conceptual, na *performance*, de crítica à televisão, instrumento na conceção de narrativas ou como ferramenta de documentação e projecção. Para adquirir reconhecimento e legitimidade, artistas e coletivos de artistas evidenciaram a importância do vídeo como meio de expressão, nos finais do século passado. As artes visuais e o cinema estabelecem uma relação estética, nos seus discursos. Instalações de vídeo ou projecções de fita magnética e filme, expandiram-se como formas de expressão, sendo globalmente reconhecidas como obras consagradas da arte contemporânea. Relativamente à sua especificidade, o vídeo é, atualmente, encarado como um género pertencente aos novos meios de reprodução de imagem em movimento, uma vez que não está submetido a um suporte particular. Com a evolução permanente da tecnologia e com a infiltração das técnicas da informática no vídeo, as práticas estéticas evoluíram numa relação com o mundo global onde vivem os seus autores.

**Keywords**

Video-art, Film, Experimentation,  
Concept, Narrative, Expanding, Digital

**Abstract**

The video technology was marked by the passage from modernity to postmodernity, revealing itself as a heterogeneous medium. It won legitimacy in the artistic field, becoming a technical medium of conceptual experimentation and representation, in performance, in television critic, as an instrument in conception of narratives or as a tool for documentation and projection. In order to obtain recognition and legitimacy, artists and collectives of artists emphasized the importance of video as a medium of expression, in the end of the last century. The visual arts and cinema establish an aesthetic relationship in their discourses. Video-installations and video-tape and film projections expanded as forms of expression, being globally recognized as established works of contemporary art. As to its specificity, the video is, nowadays, seen as belonging to the new media of reproduction of the moving image, because it is not compelled to a particular medium. With the permanent evolution of technology and the invasion of the informatic techniques in video, the aesthetic practices evolved in a relation with the global world where its authors live.



## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à Universidade de Aveiro a possibilidade que me facultou de poder concretizar o meu estudo e obter o grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea. Em particular ao Prof. Doutor Paulo Bernardino Bastos, orientador do trabalho, pela motivação, pela segurança e pelas coordenadas transmitidas; também pela sua paciência e pela confiança depositada nas minhas capacidades para levar a minha dissertação por projeto a bom porto.

Em segundo lugar, agradecer aos meus amigos, que acompanharam de perto todo o processo, Paula Rosário, Agostinho Cosme, Sandra Rodrigues, Paula Costa e António Matos pela amizade, apoio e colaboração, incentivando-me e ajudando-me a superar os momentos mais difíceis ao longo do processo.

Em terceiro lugar, agradecer à Alice Sousa, Daniela Carvalho e Rui Ferreira, pela prestação de serviços, que foram indispensáveis na consecução do trabalho apresentado.

Em quarto lugar, agradecer aos meus Pais e Irmãs, especialmente à minha Irmã mais velha, pelo apoio e colaboração, sobretudo na tradução e revisão dos textos resultantes da minha investigação e reflexão.

Por fim, um especial agradecimento à minha Mãe que acreditou, sempre, em mim. A sua dedicação é enorme, estando-lhe eternamente agradecida.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>CAPÍTULO I .....</b>   | <b>6</b>  |
| <b>Vídeo-arte: origem, fundamentos e interações.....</b>                  | <b>6</b>  |
| <b>1.1. Enquadramento histórico: primórdios, arte e tecnologia.....</b>   | <b>7</b>  |
| <b>1.2. Artes Visuais e Cinema de Vanguarda.....</b>                      | <b>14</b> |
| <b>1.3. Do Modernismo ao Pós-modernismo .....</b>                         | <b>24</b> |
| <b>1.4. Vídeo-arte e televisão .....</b>                                  | <b>29</b> |
| > Nam June Paik .....   | 35        |
| > Andy Warhol .....   | 36        |
| <b>1.5. Vídeo-performance .....</b>                                       | <b>37</b> |
| <b>CAPÍTULO II.....</b>   | <b>43</b> |
| <b>Extensões: cinema expandido e inter-relações.....</b>                  | <b>43</b> |
| <b>2.1. Narrativas videográficas e cinematográficas .....</b>             | <b>44</b> |
| > Gary Hill .....   | 45        |
| > Antoni Muntadas.....  | 48        |
| > Os Media/ Censura.....  | 50        |
| > A Arte Na Vida e a Vida Na Arte : Muntadas e o Ambiente dos Media ..... | 51        |
| > Jonas Mekas: autobiografias .....                                       | 57        |
| > Auto retratos.....  | 62        |
| <b>2.2. Cinema expandido: extensão da imagem em movimento .....</b>       | <b>64</b> |
| <b>2.3. Inter-relações: do objeto ao utilizador .....</b>                 | <b>69</b> |
| <b>III PROJETOS .....</b>   | <b>73</b> |
| <b>Projeto 1 (Instalação) .....</b>                                       | <b>76</b> |
| <b>Projeto 2 (Instalação Multimédia) .....</b>                            | <b>77</b> |
| <b>Projeto 3 (Instalação - Performance) .....</b>                         | <b>80</b> |
| <b>CONCLUSÃO .....</b>  | <b>84</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA .....</b>   | <b>87</b> |

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>WEBGRAFIA.....</b> | <b>95</b> |
| <b>Sites.....</b>     | <b>95</b> |
| <b>Imagens .....</b>  | <b>96</b> |

## INTRODUÇÃO

Na atualidade, as imagens em movimento estão em toda a parte: nos telefones móveis, nos sistemas de vigilância de lugares públicos, nos meios de transporte, nos *outdoors*, nos computadores, na internet, nos televisores, nas salas de exibição de cinema, nas galerias, nos museus e na nossa imaginação.

Segundo Marie-Thérèse Journot (2005) desde o início do século XX, a imagem, em termos técnicos, sofreu uma enorme mudança desde a fotografia (luz sobre uma película emulsionada) até à televisão, ao vídeo e ao digital. Tecnicamente pode passar-se de uma para a outra — transferir a imagem do vídeo para película ou digitalizar, tanto os fotogramas como o som do filme. Desde o sinal de vídeo até à codificação digital da informação, o espectador já não consegue reconhecer a origem da imagem, dando-se a sua desmaterialização.

Na presente dissertação por projeto estabeleço relações com a pesquisa teórica e, simultaneamente, com a componente prática, recorrendo a vários autores, às suas publicações e à internet. Esta dissertação divide-se em três capítulos, como estrutura para o tema que me proponho investigar. No primeiro capítulo faço um enquadramento histórico da evolução dos meios de reprodução técnica como a escrita, as artes gráficas, a fotografia e o cinema. Cruzo os caminhos que artistas visuais estabeleceram e experimentaram com os dos realizadores do cinema de vanguarda e saliento os diferentes discursos estéticos daí resultantes, realçando a importância que estes têm no estudo das áreas ligadas à atividade artística.

Nos pontos que se seguem, o meu estudo refere um período de mudanças paradigmáticas na sociedade e na ciência do século passado que se refletiram na produção artística, marcando a passagem da modernidade à pós-modernidade. Os modos de pensar e fazer expandiram-se para novas produções do objeto artístico. As invenções tecnológicas são evidentes, resultando do pensamento, necessidades e imaginação dos indivíduos. Com o desenvolvimento dos aparelhos de transmissão de imagem e som (a televisão) o vídeo surge, inevitavelmente.

Conscientemente, tentei descrever o percurso histórico da arte videográfica a partir da década de 1960 até à atualidade, recorrendo a obras de artistas consagrados que constituem

uma referência para a reflexão sobre o meu trabalho prático, na procura de uma coerência discursiva.

Referencio os artistas que trabalharam com o suporte vídeo durante as primeiras décadas da existência deste meio e é consensual que o grupo Fluxus<sup>1</sup> constituiu uma importante influência.

Não pretendo seguir uma ordem cronológica e rigorosa dos acontecimentos, mas obter uma visão de como e porquê uma tecnologia de gravação, transmissão e reprodução de som e imagem, que surgiu em 1950 e que é tecnicamente diferente do cinema, se tornou uma importante ferramenta para os diferentes géneros da arte.

Sendo a tecnologia do vídeo, considerado um meio heterogéneo e um híbrido que se impregna na estética de outros meios, sendo uma excelente ferramenta para televisão, artes visuais e cinema, infiltra-se na esfera artística, suscitando uma abertura tecnológica, sendo um veículo para a criação de novos conceitos na maneira de pensar o tempo, a forma, o espaço, a *performance* e a interatividade.

No segundo capítulo descrevo extensões de práticas artísticas, como a narrativa, o género documental e a poesia que usaram a tecnologia do vídeo e do cinema, sem ou com recurso à instalação, interagindo com diferentes suportes e materiais. Em meados da década de 1980 os artistas iniciaram práticas com recurso aos media muito mais amplas, utilizando um extenso reportório de híbridos (conjugação do vídeo com a fotografia, o cinema e a animação por computador, entre outros). O conceito de cinema expandido é também abordado no que respeita à desconstrução e decomposição do cinema.

A componente experimental, performativa e aberta constituía um mote para os artistas intervenientes, criando eventos com várias projeções que envolviam os espetadores de forma a que estes adotassem um papel mais ativo, de modo a participarem e darem forma, com a sua interpretação dos acontecimentos e circunstâncias. Encerro o segundo capítulo descrevendo inter-relações com o objeto, pois a vídeo-arte, atualmente, afirma-se como um território de grande complexidade. Os artistas movem-se entre os limites da realidade da sua representação, da ficção e rompem com géneros e suportes.

---

<sup>1</sup> Nome adotado por um movimento internacional de artistas durante os anos 1960 com o objetivo de reunir a vanguarda artística europeia e americana num projeto (Wolf Vostell, Nam June Paik, Yoko Ono e Joseph Beuys são alguns dos artistas do movimento).

No último capítulo, exponho as etapas dos três projetos práticos apresentados, os conceitos, os meios e a tecnologia explorada, bem como a sua sustentação teórica.

Na presente dissertação apresento e defendo perspectivas sobre vários autores e pensadores relativamente ao estudo que me proponho explanar. Contudo, a direção que tomei levou-me a estabelecer ligações que permitirão que eu siga novos modelos de pensamento e ação na esfera da arte.

## **CAPÍTULO I**

### **Vídeo-arte: origem, fundamentos e interações**

## 1.1. Enquadramento histórico: primórdios, arte e tecnologia

Maria Teresa Cruz e Raquel Henriques Silva, num artigo da sua autoria, indicam que as narrativas, míticas ou simbólicas, sobre o nascimento da arte apareceram na cultura ocidental no período clássico (Grécia, séc. VI a IV a.C.) e estavam relacionadas com a descoberta da autonomia da imagem: *“A sombra em suporte estanque ou o reflexo dançante nas águas, a imagem das coisas foi entendida como possibilidade de as deter, através de um contorno hábil onde os riscos e as cores se instalavam.”*

No século XVIII, as narrativas míticas transformaram-se num discurso para a construção de uma História da Arte. Tomando como mote o valor artístico de uma obra, desenvolveu-se o pensamento estético: *“É este que definitivamente consigna a produção artística como criação humana do belo e expressão particular de um autor e, ainda, a receção do belo como experiência de valor igualmente distintivo, a experiência estética.”*<sup>2</sup>

De acordo com as palavras de Walter Benjamin (1892–1940) a obra de arte sempre foi reproduzível na medida em que o que o homem fazia podia ser imitado. Assim a reprodução técnica da obra de arte foi possível, impondo-se de uma forma crescente ao longo da história.

Pela primeira vez a escrita pode ser reproduzida através da impressão por xilogravura. Durante a Idade Média aparece a gravura em cobre e a água-forte e, posteriormente, a litografia, no início do séc. XIX. Esta permitiu às artes gráficas não só produzir em massa como ilustrar o quotidiano de forma variada. Poucas décadas depois aparece um novo meio técnico: a fotografia.

Com o aparecimento do primeiro meio de reprodução verdadeiramente revolucionário, a fotografia (primeira metade do séc. XIX), Benjamin considera que: *“Pela primeira vez, com a fotografia, a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais, a partir de então, passam a caber unicamente ao olho que espreita por uma objetiva.”* (Benjamin, 1992, p. 76)

---

<sup>2</sup> Cruz, Maria Teresa e Silva, Raquel Henriques, <http://www.arte-coa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte> - acedido em 20 de Agosto de 2013



Benjamin desenvolve a sua teoria servindo-se da fotografia como meio de reprodução no campo da arte. É este o momento em que se altera a relação entre espectador e obra de arte. Benjamin argumenta que, com a possibilidade de se reproduzir tecnicamente, se dá o declínio da aura e do modo de receção da obra e passa a ser expositivo: *“Na fotografia, o valor de exposição começa a afastar, em todos os aspetos, o valor de culto. Porém, este não cede sem resistência. Ocupa uma última trincheira: o rosto humano. (...) O retrato ocupa um lugar central nos primórdios da fotografia. No culto da recordação dos entes queridos, ausentes ou mortos, o valor de culto da imagem tem o seu último refúgio.”* (Benjamin, 1992, p. 87)<sup>3</sup>

Segundo Benjamin, ao longo do século XIX travou-se uma disputa entre a pintura e a fotografia, *“relativamente ao valor artístico dos seus produtos”*. Isto em nada afeta o significado da fotografia, até o acentua. Foi a expressão da profunda transformação histórica mundial, de que nenhuma das duas partes se consciencializou, tendo o seu significado escapado durante muito tempo ao século XX que assistiu ao desenvolvimento do cinema. (Benjamin, 1992, p. 88)

Segundo Martha Rosler (2006), no contexto europeu, o uso das novas tecnologias de reprodução a partir do século XIX não se converteu logo em património das elites, embora se tornasse parte integrante da vida cultural, com o crescimento da imprensa e a invenção da fotografia.

No contexto americano, a postura perante o avanço tecnológico teve repercussões diferentes: *“Justo antes de que apareciera la fotografía, la popularidad que el arte americano tenía entre los americanos alcanzó su cenit con los clubes de arte, en donde la gente corriente, por medio de suscripción o lotería, recibía obras de arte americanas, la mayor parte de las cuales se describían cuidadosamente en la prensa popular. El declive de estos clubes coincidió con el auge de la nueva tecnología de la fotografía, que se hallaba mucho más cerca del corazón de la vida privada de lo que lo hacían las otras artes gráficas, pintura incluida. Los artistas tomaron nota de ello.”*

---

<sup>3</sup> BENJAMIN, Walter – *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

*Merece la pena hacer notar que la persona responsable de la introducción de la fotografía en América no sólo era pintor sino que también fue el inventor del telégrafo. Se trata de Samuel F. B. Morse que recibió el conocimiento de los procesos fotográficos del mismísimo Daguerre.*” (Rosler, 2006, p. 108)<sup>4</sup>

Só cem anos depois se uniram as invenções tecnológicas de reprodução de som e imagem.

Arnold Hauser (1985) cita Walter Benjamin quando refere que o filme é acima de tudo “fotografia” e, como tal, já uma arte técnica de origens mecânicas, tendo como finalidade a representação mecânica. (BENJAMIN *in* Hauser, 1989, p. 68)<sup>5</sup>

Walter Benjamin (1992) salienta: “*A realização de um filme, especialmente de um filme sonoro, proporciona um espetáculo como nunca anteriormente, em tempo ou lugar algum, tinha sido imaginável. (...) Ou seja: no estúdio cinematográfico, o equipamento penetrou de tal forma na realidade que o seu aspecto puro, livre dos corpos estranhos do equipamento, é o resultado de um procedimento particular, nomeadamente do registo de um aparelho fotográfico ajustado expressamente e da sua montagem com outros registos do mesmo tipo. O aspeto da realidade, isento de aparelhagem, adquiriu aqui o seu aspecto artificial, e a visão da realidade imediata tornou-se um miosótis no mundo da técnica.*” (Benjamin, 1992 p. 98–99)

Laurent Mannoni refere que o cinema nasceu de várias invenções e experimentações que vão desde o domínio fotográfico até à síntese do movimento, utilizando a persistência da visão com a exploração dos variados jogos ópticos, que proporcionam movimento às imagens. Em finais do século XIX, William Dickson, engenheiro dos *Edison Laboratories*, inventou uma tira de celulóide que continha uma sequência de imagens que se tornaria a base para a fotografia e para a projeção das imagens em movimento. Em 1891, Thomas Edison

---

<sup>4</sup> ROSLER, Martha - *Primera generación Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madrid. 2006-2007

<sup>5</sup> HAUSER, Arnold – *História Social da Arte e da Cultura - A Era do Filme*. Lisboa: Estante Editora, . ISBN : 699-224-9

desenvolve o *Kinetograph* e posteriormente o *Kinetoscope*. O visionamento dos filmes no interior de caixas apenas servia um espetador. Foram os irmãos Lumière, Auguste e Louis que, definitivamente, resolveram o problema da projeção de filmes cronofotográficos. Conforme as palavras de Mannoni (1999): “*Personne, en Europe ou aux États-Unis n’y est parvenu avec autant d’efficacité avant la séance historique du 22 mars 1895. Voilà qui suffit, je crois, pour attribuer aux Lumières le grande et véritable mérite qui leur revient. Un mérite incontestable, qu’il ne faut pas cependant exagérer. D’abord parce que l’industrie cinématographique se fera sans eux. Ensuite, parce que d’autres appareils ont été très vite mis au point, durant les premiers mois de l’année 1895. Enfin, l’influence des Lumière sur la création du projecteur de films aux États-Unis, est à peu près nulle.*” (Mannoni, 1999, p. 392-394)<sup>6</sup>

O primeiro filme rodado por Louis Lumière, *La Sortie des Usines Lumière* provocou, de imediato, grande interesse. Apresentou-se esta cena da vida quotidiana, uma “*representação do real*” cheia de animação. (Mannoni, 1999, p. 392-394)

Andreia Magalhães refere no seu livro (2013) que, em 1896, os operadores de câmara dos irmãos Lumière viajaram pelo mundo para registar imagens assombrosas, fascinantes e exóticas, com o objetivo de cativarem públicos. Funcionavam como documentaristas que captavam ações momentâneas que ficaram conhecidas como “*atualidades*” e foram vendidas conforme o seu impacto nos interessados. Paralelamente à tendência documental do cinema, nos seus primeiros anos, desenvolveu-se o cinema de ficção a partir da realização do filme *Le voyage dans la lune*, de Georges Méliès (1861–1938). Este usou a sobreposição, a fusão, a divisão do ecrã e a exposição múltipla, como efeitos ópticos e plásticos que contribuíram para que a especificidade do meio cinematográfico fosse utilizada na conceção da narrativa. Nasce, assim, uma nova linguagem, com códigos e significados específicos.

---

<sup>6</sup> MANNONI, Laurent – *Le grand art de la lumière et de l’ombre – archéologie du cinema*-. Ed. Nathan, 1994. ISBN: 2-09-190077-X



**[Fig 1 - Georges Méliès, *Le voyage dans la lune*, 1902.]**

Para Marcel Martin (2005): *“Verdadeiramente, o cinema foi uma arte desde o princípio. Isto é evidente na obra de Méliès, para quem o cinema foi o meio, de recursos prodigiosamente ilimitados, de prosseguir as suas experiências de ilusionismo (...) inventor do espetáculo cinematográfico, tem direito ao título de criador da Sétima Arte. No caso de Lumière, o outro pólo original do cinema, a evidência é menos nítida, mas talvez mais demonstrativa. Ao filmar a “Entrée d’un Train en Gare de La Ciotat” ou “La Sortie des Usines”, Lumière não tinha a consciência de fazer obra artística, mas simplesmente de reproduzir a realidade: contudo, esses pequenos filmes vistos hoje são surpreendentemente fotogênicos. O carácter quase mágico da imagem fílmica aparece com perfeita clareza: a câmara cria uma coisa muito diferente de uma simples cópia da realidade.”* (Martin, 2005, p. 21 e 22)<sup>7</sup>

A relação do cinema com as artes visuais surgiu nos finais da década de 1910. Esta afirmou-se a partir dos anos 1920, quando as vanguardas artísticas utilizaram o cinema como um suporte para a experimentação, permitindo possibilidades de expressão artística que seriam impossíveis através dos meios tradicionais. Esta nova tecnologia levou-os a produzir imagens com movimento e expressão. Desde então, os objetos artísticos resultantes da apropriação da imagem em movimento viriam, assim, a redefinir o tradicional sistema artístico que, *“encontrava um novo campo de ação.”* (Magalhães, 2013, p. 25–26)

---

<sup>7</sup> MARTIN, Marcel – *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005. ISBN: 972-576-384-X

Como refere Michael Rush (2005), diz-se que uma fotografia capta e preserva um momento e que uma imagem criada em computador não reside em nenhum lugar nem em nenhum tempo. As imagens digitalizadas num computador, depois de editadas, montadas, apagadas ou misturadas podem parecer abolir as barreiras normais entre passado, presente e futuro. Os artistas que empregam estes novos meios e não se deixam assustar pela evolução tecnológica, vêem-se como parte da evolução e querem participar nela. Ficam entusiasmados pelas possibilidades da tecnologia e não alienados por elas. Alguns artistas e movimentos chave da arte do séc. XX foram precursores de artistas que trabalhavam com meios tecnológicos.

Anne Marie Duguet, crítica e curadora desde meados dos anos 1960, afirma: “*O tempo emergiu não só como um tema recorrente, mas também como um parâmetro constituinte da verdadeira natureza dum trabalho artístico.*” (DUGUET in Rush, 2005, p. 12)<sup>8</sup>

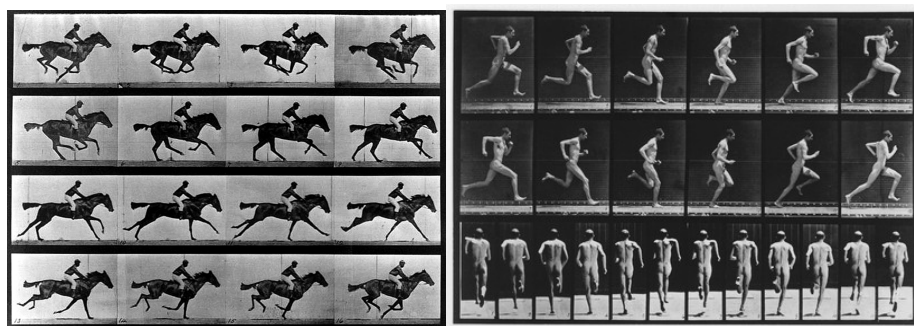
Rush (2005) salienta que a emergência de práticas como a *performance*, eventos, *happenings*, instalações e, posteriormente, a tecnologia do vídeo, desencadeia as questões da temporalidade em forma de arte. O tempo e a memória, tanto pessoais como históricos, são a substância da fotografia, das imagens estáticas e das imagens em movimento. Os artistas e amadores foram confrontados com um novo modo de representar o tempo. Com a fotografia, os seres humanos iniciaram e participaram na manipulação do próprio tempo.

O estudo do tempo pelo filósofo francês Henri Bergson (1859–1941) influenciou fortemente artistas de diversas áreas. Bergson situou o tempo no centro da metafísica; para ele a realidade consistia num fluxo do tempo: “*Le propre du temps est de s’écouler (...) mon présent empiète tout à la fois sur mon passé et sur mon avenir*”, escreveu no seu livro *Matière et Mémoire* (1896). Estas noções foram aproveitadas por artistas e críticos. Para os artistas que tinham sido, sempre, fascinados pelo corpo no espaço e no tempo, Bergson tornou-se “*uma musa*” que defendia a interação entre intuição e percepção. Ironicamente Bergson não era a favor da introdução da tecnologia nas artes, pois para ele o que importava era a percepção pura permitida pela intuição, sem a ajuda de máquinas. (BERGSON in Rush, 2005, p. 12)

---

<sup>8</sup> RUSH, Michael – *New Media in Art*. London : Thames & Hudson, 2005. ISBN 13: 978-0-500-20378-1

Rush refere também que, desde os primórdios da fotografia, a arte e a tecnologia beneficiaram de uma ligação essencial e coesa durante mais de cem anos. Etienne-Jules Marey (1830–1904), cientista e médico e o artista Eadweard Muybridge (1830–1904) foram os pioneiros da fotografia instantânea ou cronofotografia. As fotografias de Muybridge de cavalos em movimento (1878) foram as primeiras a captar o que parecia ser a sequência real, discreta, do movimento. Muybridge inventou o meio de retratar a velocidade da corrida de um cavalo, pela ação de várias câmaras enfileiradas (doze, neste caso). As imagens resultantes, quando colocadas umas ao lado das outras, mostravam o cavalo no que parecia ser um movimento rápido e contínuo. Nas suas tentativas para aperfeiçoar a captura do movimento, progrediu até ao uso de vinte e quatro câmaras.



[Fig 2 e 3 - Eadweard Muybridge, *Motion Studies*:  
*The Horse in Motion* e sequência de fotografias ,1877.

O resultado dos seus estudos do movimento influenciaram profundamente os futuristas, especialmente Giacomo Balla, que pintou o extraordinário *Dinamismo de um cão pela trela* (1912). Umberto Boccioni também se dedicou a estudos fotográficos para aprender como retratar o movimento realizado através da repetição. O seu *Dinamismo de um Ciclista* (1913) dramatiza a sequência dinâmica de imagens.

*Nude Descending a Staircase, nº 2* (1912), de Marcel Duchamp, uma das pinturas mais controversas desse tempo, inspirou-se diretamente em vários estudos de Muybridge, talvez especialmente em *Ascending and Descending Stairs* (1884–85), onde se pode ver uma mulher a carregar um balde de água, subindo e descendo escadas. (Rush, 2005, p. 15)

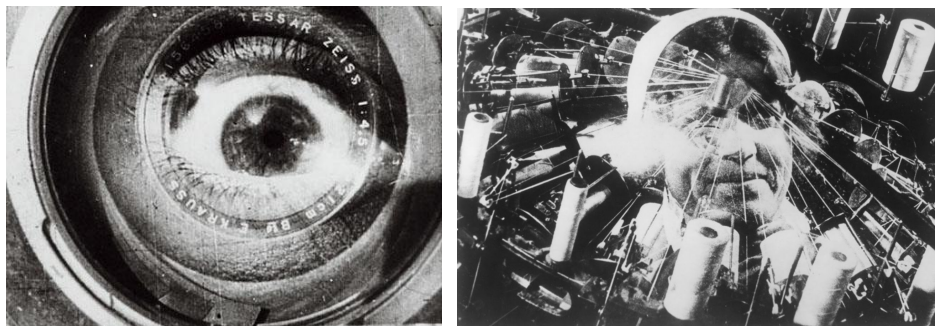
## 1.2. Artes Visuais e Cinema de Vanguarda

Nas palavras de Michael Rush (2005), por mais revolucionários que estes “*estudos no tempo*” possam ter parecido, outro meio de captura de movimento estava a desenvolver-se do outro lado do Atlântico e marcaria a emergência de uma das maiores influências artísticas do cinema do séc. XX. Tanto o cinema popular como o de vanguarda do seu começo estavam destinados a ter um impacto profundo na arte dos media dos meados do mesmo. (Rush, 2005, p. 15)

A obra de Eisenstein (1898–1948) é um produto claro da interação dinâmica entre arte, tecnologia e vida durante o período de vanguarda soviético (aproximadamente de 1915 a 1932). Ele representava um novo tipo de artista dos media com formação em matemática, engenharia e arte. Eisenstein, expressando as suas ligações ao construtivismo e ao cubismo, aperfeiçoou as técnicas de montagem cinemática (iniciada por D. W. Griffith) que o capacitaram para manipular respostas emocionais através dos processos vibrantes de edição de filme. Eisenstein procurou novos modos de ver o que seria análogo à imagem do novo mundo sob a teoria marxista. Rush assinala, também que dada a sua experiência em engenharia, Eisenstein é o paradigma perfeito do artista tecnológico. Ele emparceira com Vladimir Tatlin (artista da vanguarda russa) numa estética que recorre a processos industriais. O filme *Couraçado Potemkin* (1925), por exemplo, é notável pela pura energia dos seus picos emocionais e inflexível visão e mestria. As suas imagens dinâmicas, obtidas pelos variados ângulos de tomada de vistas e pela sofisticada montagem, devem muito às formas fragmentadas do cubismo em que múltiplas visões da realidade permitiam múltiplos entendimentos desta. Este aspecto fundamental do modernismo, através de alterações que realçavam a perceção, tornou-se uma linguagem comum na fotografia e cinematografia russas das décadas de 1920 e 1930.

O cineasta russo Dziga Vertov (1896–1954), embora ofuscado por Eisenstein, teve igualmente influência no desenvolvimento de técnicas de montagem que usou nos seus filmes politicamente marcados como *Man with a Movie Camera* (1929). Tratando-se de um operador de câmara que percorria a União Soviética à procura de imagens, este documental clássico de Vertov, revelou-se uma película propagandista. Porém, a sua evidente natureza autorreflexiva

também estava pensada para evidenciar as leituras marxistas, resultado que se converteu numa “das pedras” de referência para debates vanguardistas. (Young, 2009, p. 73)<sup>9</sup>



[Fig 3 e 4 - Dziga Vertov, *Man with a Movie Camera*, 1929

No mesmo período, o cinema de vanguarda, em França, é influenciado pela escrita de Louis Delluc (1890–1924) que chamou cinema *puro* a um *poema sinfônico* baseado em imagens distintas dos melodramas que dominaram os filmes americanos, franceses e alemães. (DELLUC in Rush, 2005, p. 19)

A arte abstrata, o cubismo e a colagem, aparecem em filmes de Man Ray, *Return to Reason* (1923); Fernand Léger, *Le Ballet Mécanique* (1924); René Clair, *Entr'acte* (1924); Luis Buñuel e Salvador Dalí, *L'Age d'Or* (1930). No entanto, para Michael Rush, a melhor representação dos *poemas sinfônicos* de Delluc talvez tenha sido de Abel Gance, *La Folie du Docteur Tube*, (1915). (Rush, 2005, p. 20)

---

<sup>9</sup> YOUNG, Paul – *CINE ARTÍSTICO*. Colônia: TASCHEN, 2009. ISBN: 978-3-8228-3592-0





[Fig 5 - Fernand Léger, *Le Ballet Mécanique*, 1924

Os artistas do abstracionismo, surrealismo e arte conceptual questionaram profundamente a pintura e a escultura tradicionais. Uma das características deste período centra-se na natureza *experimental* revelada pelos artistas, incorporando novos elementos nos seus trabalhos como o *ready-made* e fragmentos de objetos do quotidiano que constituíram uma mudança nos seus interesses pela representação objetiva, dando lugar à expressão pessoal. Recorreram a novos meios tecnológicos para expressar as novas ideias de tempo e espaço. O crítico Gene Youngblood escreveu: “*All art is experimental or it isn’t art.*” (YOUNGBLOOD in Rush, 2005, p. 7)

A velocidade com que o século XX unificou electronicamente o planeta reflete-se na rápida expansão das práticas artísticas para além da pintura tradicional, na frenética inclusão de *coisas* do quotidiano na *arena* da arte, pois a preocupação do artista contemporâneo centra-se na procura dos melhores meios possíveis para expressar, livremente, qualquer ideia relacionada com a História da Arte ou com a política do dia a dia.

A proliferação de meios e materiais que os artistas usaram para se expressar levaram à declaração de “*the end of art*” pelo historiador e crítico Arthur Danto. “*It came to an end,*” como escreveu “*when art, as it were, recognized that there was no special way a work of art had to be.*” (DANTO in Rush, 2005, p. 8)

Parafraseando Andreia Magalhães, o cruzamento da imagem em movimento com as artes visuais, constitui uma história longa e repleta de interações. Destacam-se dois dos

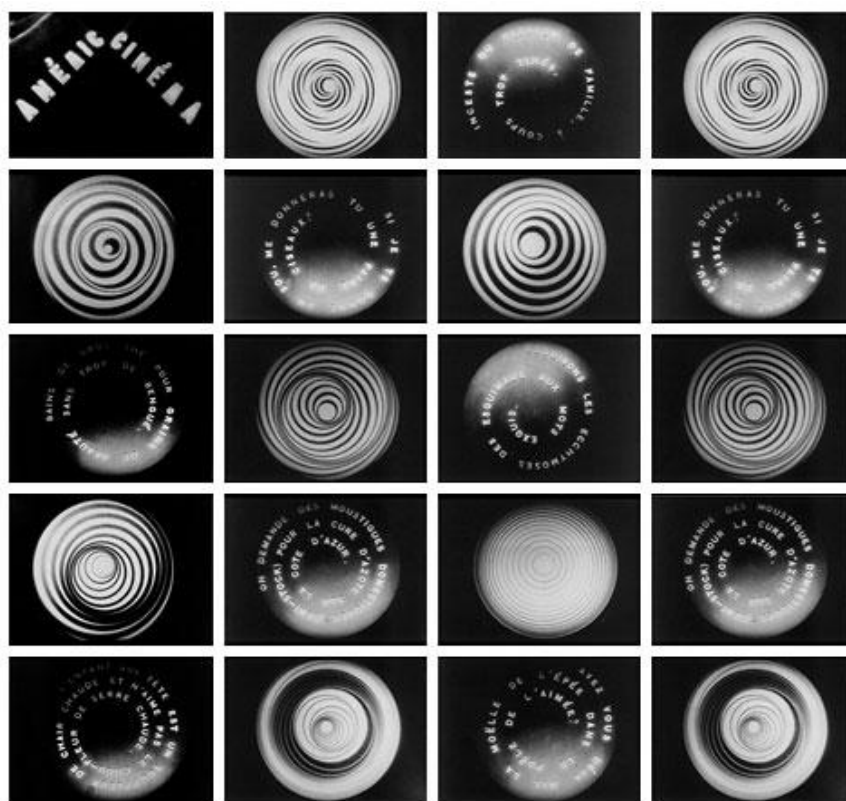
autores mais importantes, de épocas diferentes e de referência para a História da Arte do séc. XX que produziram obras artísticas com as técnicas do cinema e do vídeo: Marcel Duchamp e Andy Warhol.

Na década de 1920 o interesse de Marcel Duchamp pelo cinema revela-se na correspondência que trocou com os seus mecenas Walter e Louise Arensberg, onde expôs as dificuldades que afligiam os artistas que queriam incluir no seu trabalho o filme como meio de expressão. Os problemas técnicos e financeiros da realização de filmes eram de grande dimensão — o cinema tinha sido desenvolvido com vista à sua exploração industrial. Equipamentos e película eram dispendiosos. Eram necessárias habilitações apropriadas para manusear os aparelhos de gravação, montagem e projeção, que eram volumosos e pesados. É de 1920 o seu primeiro projeto no cinema, coadjuvado por Man Ray. Era o registo de uma ação artística. Foi a primeira *performance* filmada – Duchamp foi o operador de câmara e Man Ray o ator/*performer*, que personificou um barbeiro que rapava os pelos púbicos de uma modelo (a baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven, do movimento Dada). Faltou uma segunda parte para concluir esse projeto.

Duchamp, em 1926, de novo em parceria com Man Ray, realizou *Anemic Cinema* (recorrendo ao anagrama de *cinema*) onde fez experiências inovadoras e desbravou novas possibilidades dessa linguagem, mas, sobretudo, no campo da arte. Cita-se: “*Le cinéma m’a surtout amusé par son côté optique. Au lieu de fabriquer une machine qui tourne comme j’avais fait à New York, je me suis dit: pourquoi ne pas tourner un film? Ce serait beaucoup plus simple. Ça ne m’intéressa pas pour faire du cinema en tant que tel, c’était un moyen plus pratique d’arriver à un résultat optique.*” (DUCHAMP in Magalhães, 2013 p. 29).<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> MAGALHÃES, Andreia – *A Imagem em Movimento em Coleções de Arte - Um Modelo de Catalogação*. 1ª ed. Lisboa : INCM, 2013. ISBN: 978-972-27-2111-0



|Fig 6 – Marcel Duchamp, *Anemic Cinema*, 1926

Magalhães refere que as experiências de Duchamp em cinema tinham como fim a exploração das questões ópticas do movimento (por exemplo, ilusões de óptica e artifícios que jogavam com a percepção dos objetos).

Apesar de ser fácil compreender o entusiasmo dos artistas relativamente à experimentação das possibilidades do cinema, poucos foram os projetos levados a cabo. Mesmo os artistas com mecenas não conseguiram uma maior produção, dados os entraves económicos e tecnológicos. A experimentação cinematográfica era excessivamente dispendiosa. Com o decorrer do tempo, a tecnologia desenvolveu-se e permitiu que os aparelhos se tornassem mais acessíveis, possibilitando a sua venda e generalização.

As câmaras de 16 e 8 milímetros eram portáteis e disponíveis para os artistas as possuírem, as alugarem ou as pedirem emprestadas. Muitos o fizeram, não só para a realização de filmes experimentais, mas também para registarem os seus trabalhos e os seus estúdios ou

usarem-nas nas suas apresentações. Em inícios dos anos 1960 surge uma câmara, mais acessível e portátil, a câmara de vídeo *Sony Portapak*, abrindo, assim, um novo capítulo na arte dos media.

Françoise Parfait (2001) descreve com precisão as mudanças de cadência no cinema e no vídeo, referindo as 24 imagens por segundo do cinema contra as 25 do vídeo. Daí advêm questões técnicas (a frequência do setor alternativo na Europa é de 50 MHz, divididos por dois varrimentos sucessivos por imagem, igual a 25). Tendo o vídeo uma imagem a mais em relação ao cinema, todas as mudanças relativas aos atrasos e às antecipações vão ser possíveis. A história da técnica cinematográfica conta todas as alterações das velocidades de gravação e de projeção: no princípio as velocidades são aleatórias pois estão ligadas à rapidez e à regularidade do pulso do operador, mas a cadência de 16 a 18 imagens por segundo é necessária, porque as tremuras apareciam na projeção. Durante o período do cinema mudo, a norma aproximada era de 14 a 20 imagens por segundo, para se fixar em 24 imagens por segundo com a chegada do cinema sonoro, que exigia um desenrolar mais rápido da película. O cinema estava ensaiado nas velocidades mais extremas, modificando a velocidade das captações de planos: efeitos de *ralenti* a partir da captação de planos acelerados, os efeitos de aceleração a partir da captação de planos em *ralenti* ou a utilização da imagem pela imagem. Rebobinando os filmes, deu-se conta de que se podia voltar atrás no tempo e refazer a história. Essa possibilidade foi demonstrada pelos irmãos Lumière que, na época, passaram um filme que mostrava o colapso de um muro e, ao contrário, a reconstrução do mesmo, sozinho, perante o olhar atónito dos espectadores. “*La machine à remonter le temps était par là même inventée.*” (Parfait, 2001, p. 75)<sup>11</sup>

Segundo refere Andreia Magalhães, na segunda metade do século XX a realização de filmes passou a ser possível para muito mais artistas, havendo enorme incremento do cinema independente e dos filmes de amadores.

Nos anos sessenta despontou uma nova era, levando a uma revolução artística que reflete a radicalidade verificada no começo do século XX. A obra de arte já não se confinava aos elementos formais dos objetos, tendo começado a dar maior importância à ideia/conceito.

---

<sup>11</sup> PARFAIT, Françoise – *Video : Un Art Contemporain*. Paris: Editions du Regard, 2001. ISBN: 2-84105-133-1

Tanto os suportes como as práticas passaram a ser diversificados, aglutinando as variadas áreas de expressão artística : a escrita, a poesia, a música experimental, as *performances* ou os *happenings*. Os trabalhos do conceptualismo adquirem um caráter desmaterializado, efêmero, na sua maior parte, indo contra uma tradição bem alicerçada, colidindo com a atividade dos colecionadores.

Magalhães refere, também, que Andy Warhol (1928-1987) é um dos artistas-chave da década de 1960, tendo usado como temática a vida diária e a cultura popular americanas, apropriando-se de imagens dos media, da publicidade e do cinema. Desenvolveu trabalhos recorrendo a técnicas de reprodução como a serigrafia, a fotografia, o filme e o vídeo, nas áreas da pintura (*Storm Door*, 1960; *Close Cover before Striking [Pepsi Cola]*, 1962; *Campbell's Soup*, 1962; *Portrait of Leo Castelli*, 1973) e da escultura (*Brillo-Box*, 1964; *Del Monte-Box*, 1964; *Heinz Tomato Ketchup-Box*, 1964).

Em 1963 realiza os primeiros filmes e cria o seu famoso estúdio, a *Factory*, que se tornou o centro artístico de Nova Iorque. Gerard Malanga, assistente de Warhol a partir desta altura, apresentou-lhe o recém-nascido e brilhante movimento de cinema *underground* de Nova Iorque, de que Jonas Mekas foi uma das mais importantes figuras, tornando-se amigo e inspirador de Warhol.

*Eat, Sleep, Kiss, Blow Job, Haircut, Empire* (1963) são expressões minimalistas de um cinema de representação direta.

No cinema de Warhol a ação define-se por intermédio de um novo sentido de tempo cinematográfico. Atinge o clímax em *Empire* (1964), mostrando o Empire State Building em plano fixo, durante oito horas. Os filmes realizados depois de 1965 enaltecem as estrelas da *Factory* e têm uma marcada conotação sexual. *My Hustler* (1965) e *Vinyl* (1965) são disso exemplo. Começou, também, a sonorizar os seus filmes.

Passou para uma obra de maior produção com *Chelsea Girls* (1966), realizado com Paul Morrissey. O aspeto do filme que criou mais impacto na sua apresentação consistiu na exibição em dois ecrãs, sendo as várias cenas apresentadas em simultâneo, com o formato de uma instalação. Num dos ecrãs eram projetadas imagens a preto e branco e no outro a cores; as bandas sonoras eram transmitidas separadamente; a versão original durava três horas. Constituiu um grande sucesso do cinema realizado por Warhol.



[Fig. 8 e 9 Andy Warhol e Paul Morrissey, *Chelsea Girls*, 1966

A sua filmografia conta com 650 filmes (estendendo-se de 1963 a 1968) entre os quais se encontram centenas dos famosos *Screen Tests*.



[Fig. 10, 11 e 12 - Andy Warhol, *Screen Test*, screen shot from Marcel Duchamp; several screens shots; screen shot from Dalí, 1964

Para Michael Rush (2005), desenvolveu-se uma estética minimalista a partir da herança da poesia concreta, dos manifestos dadaístas e da música experimental, assim como da linguagem filmica, tornando-se um elemento importante no desenvolvimento da arte dos media. Os *Fluxfilms* compreendem aproximadamente quarenta curtas metragens criadas por vários artistas (dos quais muito poucos eram realizadores) associados com o grupo *Fluxus*. O *Zen for Film* (1962–64) de Nam June Paik, protótipo de um filme do *Fluxus*, foi apresentado no *Fluxhall* (o loft de Maciunas na Canal Street de Nova Iorque). A projeção sem imagem de Paik tornou-se o exemplo minimalista para todos os *Fluxfilms* que se seguiram.

O curador e guionista americano Bruce Jenkins fez a observação irrefutável de que Paik, subvertendo as expectativas usuais da visualização de um filme, incutiu um aspeto performativo no contexto da triagem e, no processo, libertou o espetador das manipulações do

cinema, tanto comercial como alternativo. Sem imagens ou som, o filme de Paik tornou-se uma tábua rasa para as associações livres do espetador. Com cada exibição adicional, acumulavam-se riscos, pó e outros eventos casuais da projeção, inevitavelmente, transformando-o, portanto, num filme novo, de certo modo, de cada vez que passava.

O artista e fotógrafo do *Fluxus* Peter Moore, usando uma câmara de alta velocidade em *ralenti*, realizou *Disappearing Music for Face* (1966). Mieko Shiomi disse: “*Performers begin the piece with a smile and during the duration of the piece, change the smile very gradually to no-smile.*” (SHIOMI in Rush, 2005, p. 25- 26)

O filme apresentava Yoko Ono, outra artista do *Fluxus*, cuja boca, queixo e bochechas são vistas em *close-up*, revelando as alterações mínimas na sua expressão que ocorrem durante uma filmagem de apenas oito segundos que, quando projetada em câmara lenta, durava onze minutos. Outro fragmento do rosto de Ono, o olho direito, é destacado em *Eyeblink* ( 1961) que, como o título sugere, é o mínimo de todos os atos. O filme de Ono *Nº 1* (1964), lembrando as fotografias estáticas de Harold Edgerton, apresenta um fósforo que arde lentamente, sugerindo talvez que pode haver um lado perigoso, escondido mesmo no ato mais simples.

Cerca de 1966 o *Fluxus* tinha produzido um corpo de filmes que, na sua natureza elementar (também referida como *essencialista*) pôs em questão todas as associações comuns que o observador associa à observação de um filme, incluindo ser quem é observado (como Ono olha fixamente para a câmara, no final de *Disappearing Music for Face*). George Maciunas fez o seu próprio filme, *10 Feet* (1966) constituído inteiramente por 10 pés (33 cm) de película em branco. Outros *Fluxfilms* são o *Entry-Exit* (1965) que consiste num *take* da palavra *Entrance* numa parede branca nua que gradualmente se desvanece até à escuridão e depois se ilumina para revelar a palavra *Exit* e *Nine Minutes* (1966), de James Riddle, no qual números em *stencil* aparecem num ecrã negro, a cada minuto.

Rush expressa que os filmes *Fluxus* são geralmente considerados críticas aos filmes *mainstream* (e, até, de vanguarda), mas também geraram uma nova energia na realização com a sua simplicidade e ludicidade. *Fluxfilms* como o *Zen for Film* (1964), de Paik ou o *Wavelength* (1969), de Michael Snow, embora ostensivamente relacionados com a essência do filme ou técnica fílmica, são, em si, trabalhos altamente poéticos e meditativos. Para estes

artistas nada na arte ou na vida parecia sagrado, assim, o coletivo *Fluxus* encontrava significado no material de todos os dias resultante do seu ato de criar (quer sejam os seus corpos ou as cordas dos seus pianos ou a película dos seus filmes). Alguns dos alvos do *Fluxus*, em termos de cinema, foram a nova vaga de realizadores franceses tremendamente influentes, especialmente Jean-Luc Godard e o americano Stan Brakhage, com Godard a representar o filme de arte política/poética e Brakhage a arte pessoal/poética. O conteúdo dos seus filmes abarca o que para o *Fluxus* eram as estratégias elitistas de ambos os polos da vanguarda. Nem toda a gente pensava como o *Fluxus*, no entanto, o cinema de vanguarda prosperou.



|Fig. 13 - Michael Snow, *Wavelength*, 1967

Para Rush (2005) o fervor pela experimentação cinematográfica atingiu um pico nos anos 1950 e 1960, primeiro nos E.U.A. e, depois, em França. A *Eastman Kodak Company* tinha lançado no mercado o filme de 16 milímetros para uso amador, em 1923, mas, mesmo esse, era demasiado caro para a maioria dos artistas independentes. À medida que o seu uso se tornou mais comum, pelos meados do século, os artistas, embora ainda em número relativamente pequeno, começaram a fazer filmes. Entre os mais influentes estão os americanos Stan Brakhage, Kenneth Anger, Hollis Frampton, Jack Smith, Bruce Conner,



Marie Menken, Andy Warhol, Pat O'Neill, Jordan Belson e John Whitney, o lituano Jonas Mekas, a russa Maya Deren, o canadiano Michael Snow e o grego-americano Gregory Markopoulos.

Salienta-se a figura de Jonas Mekas que realizou um grande número de curtas metragens onde se encontram muitos protagonistas do meio artístico e, até, alguns da alta sociedade, tornando-se testemunho de uma época em que os movimentos de vanguarda estavam no auge. A emergência do movimento *Beatnick*, nos anos 1950 e a crescente comunidade *hippie* da contracultura americana dos anos 1960, foram objeto de muitos dos registos de Jonas Mekas que se encontrava na vanguarda dessa revolução. Nos filmes dele encontra-se algo mais surpreendente do que o mero registo audiovisual. Para esboçar uma trajetória autobiográfica, ele tenta encontrar a união entre a arte e a vida.

### **1.3. Do Modernismo ao Pós-modernismo**

Michael Rush (2005) refere que *readymades* como a peça *Fountain* de Marcel Duchamp acabaram por ser apenas o começo. Em Nova Iorque, os *happenings* de Allan Kaprow, Claes Oldenburg e Jim Dine, as instalações *mixed-media* (com camas, frangos recheados e fios) de Robert Rauschenberg, as instalações *bodyart* de Carolee Schneemann e os painéis de néon de Dan Flavin são alguns dos exemplos da multiplicidade de obras de arte produzidas em meados da década de 1960. O crítico Clement Greenberg afirmou que o significado da arte (que para ele significava uma pintura ou uma escultura) se encontrava dentro do objeto em si e estava a ser desafiado pela noção de que, no cerne da prática da arte, residia o conceito e o contexto dela. O minimalismo e o conceptualismo, dele resultante, eram as formas dominantes desse período. “*Unfettered by object status*” a crítica de arte Lucy Lippard escreveu: “*artists were free to let their imaginations run rampant*”. Isto refletia a crescente tendência da arte para eliminar as fronteiras entre a arte e a vida quotidiana, ou, como chegou a ser referido na História da Arte, entre as artes *high* e *low*. Na época, o meio que predominou na cultura de massas foi a televisão. As histórias da arte desse período referiam, frequentemente, as pinturas *Flag* de Jasper Johns (1954–1955), *Stripe Painting* de Frank Stella (1959) ou *Brillo Boxes* de Andy Warhol (1964), sem qualquer discussão sobre

vídeo-arte. Este facto compreende-se, porque a vídeo-arte surgiu na década de 1960 e deverá ser considerada a partir da perspectiva de uma conjuntura que passou a ser, cada vez mais, dominada pelos meios de comunicação, especialmente a televisão. (LIPPARD in Rush, 2005, p. 82)

Citando Jean Baudrillard (1929–2007), para contextualizar as práticas dos artistas da vídeo-arte na sociedade contemporânea: *“O indivíduo serve o sistema industrial, não pela oferta das suas economias e pelo fornecimento de capitais, mas pelo consumo dos seus produtos. Por outro lado, não existe qualquer outra atividade religiosa, política ou moral, para a qual seja preparado de maneira tão completa, tão científica e tão dispendiosa.”* (Baudrillard, 2011, p. 27)<sup>12</sup>

A pós-modernidade é o período que se situa depois do período moderno (que começou no Renascimento, no séc. XV).

Tanto nos finais do séc. XIX, como no início do século XX, ocorreram fortes transformações na sociedade que se estenderam à arte e se devem à revolução industrial, às teorias sociais de Karl Marx, às invenções tecnológicas (fotografia, cinema, telégrafo, rádio, telefone e automóvel) que arrastaram consigo a revolução artística que se iniciou com os impressionistas e culminou na *Pop Art*.

Enquanto na modernidade (Renascimento) a crença humanista na razão e na capacidade da ciência era encarada com otimismo, na pós-modernidade tudo isto se alterou, acabando por falhar a confiança na vida e no progresso, já que aconteceram crises sucessivas, duas guerras mundiais e tensões sociais que acentuaram as desigualdades e a exclusão social. Também ocorreram graves problemas ambientais e houve uma globalização das novas tecnologias, tendo este cenário gerado uma grande crise de valores e provocando grandes inquietação, desconfiança e instabilidade.

Para compreender melhor a pós-modernidade, faz-se referência à citação de Gilles Lipovetsky (1983): *“Os grandes eixos modernos, a revolução, as disciplinas, o laicismo, a vanguarda, foram desafetados à força de personalização hedonista; o otimismo tecnológico e científico desmoronou-se, enquanto as inúmeras descobertas eram acompanhadas pelo*

---

<sup>12</sup> BAUDRILLARD, Jean – *A Sociedade de Consumo*. Lisboa : Edições 70, 2011. ISBN: 978-972-44-1521-5

*envelhecimento dos blocos, pela degradação do meio ambiente, pelo apagamento progressivo dos indivíduos; já nenhuma ideologia política é capaz de inflamar as multidões, a sociedade pós-moderna já não tem ídolos nem tabus, já não possui qualquer imagem gloriosa de si própria ou projeto histórico mobilizador; doravante é o vazio que nos governa, um vazio sem trágico nem apocalipse.”* (Lipovetsky, 1983, p. 11)<sup>13</sup>

Raymondo Lima no seu artigo (2004) refere que Frederik Jameson estabelece a ligação entre as teorias do pós-modernismo e as *generalizações sociológicas* que anunciam um novo tipo de sociedade, denominada “*sociedade pós-industrial*”. Assim, para Jameson, na actual sociedade tecnológica, “*qualquer ponto a respeito do pós-modernismo na cultura é ao mesmo tempo, necessariamente, uma posição política, implícita ou explícita, com respeito à natureza do capitalismo multinacional dos nossos dias.*” (JAMESON in Lima, Revista Espaço Académico, nº 35- Abril, 2004 )<sup>14</sup>

Coube ao filósofo Jean-François Lyotard (1989), expandir o conceito de “*pós-modernismo*” que, na sua origem, significava a perda de historicidade e o fim da “*grande narrativa*.” No campo estético significou o fim de uma tradição de mudança e rotura, o apagamento da fronteira entre alta cultura e cultura de massas (globalização) e a prática da apropriação, citando as obras do passado. É de salientar que Lyotard não é a favor de um apagar das épocas passadas, defende que é possível ser-se moderno, desde que o possamos fazer de uma maneira “*pós-moderna*”, com a liberdade e fundamentação de conhecimentos para afirmar o modernismo como viável, podendo ser revista e corrigida. Assim, o modernismo e o pós-modernismo podem relacionar-se e coabitar. Para ele, a sociedade dos finais da década de 1970 constrói-se sobre o poderio territorial. Atualmente, quem detém os melhores meios de informação, tanto de difusão como de receção, tem o maior poder. “*Ao examinar o estatuto do saber científico, verifica-se que, embora este último pareça mais subordinado que nunca às potências e, com as novas tecnologias, possa mesmo tornar-se uma das principais fontes dos seus conflitos (...) evidenciando que saber e poder são as duas faces*

---

<sup>13</sup> LIPOVESTSKY, Gilles – *A Era do Vazio*. Lisboa: Relógio D'Água, 1983.

<sup>14</sup> Modernismo para Pós-modernismo, Revista Espaço Académico, Nº35 - Abril/2004, Lima, Raymondo, [Acedido a Agosto, 5, 2014] Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/035/35eraylima.htm>

*de uma mesma questão: quem decide o que é saber e quem sabe o que convém decidir? A questão do saber na era da informática é, mais do que nunca, a questão do governo.”* (Lyotard, 1989, p. 26)<sup>15</sup>

Segundo Lyotard, *“Na sociedade e na cultura contemporâneas, sociedade pós-industrial, cultura pós-moderna, a questão da legitimação do saber põe-se noutros termos. A grande narrativa perdeu a sua credibilidade, qualquer que seja o modo de unificação que lhe está consignado: narrativa especulativa, narrativa de emancipação. Pode-se ver neste declínio das narrativas um efeito do progresso das técnicas e das tecnologias, a partir da segunda guerra mundial, que deslocou o acento para os meios de ação em detrimento dos seus fins; ou então o efeito do relançamento do capitalismo liberal avançado.”* (Lyotard, 1989, p. 79)

Para Lyotard as transformações verificadas na sociedade geradas pelo crescimento do conhecimento e pelo progressivo esquecimento dos hábitos e valores tradicionais, devem-se ao desenvolvimento tecnológico. A vida sofre constantes mutações e nada é dado como lógico, em tudo se levantam dúvidas. Associa este quadro à *“condição pós-moderna”*, isto é, à sociedade pós-industrial, informatizada, onde não existem novos princípios — *“Quanto à informação das sociedades, (...) pode tornar-se o instrumento “sonhado” de controlo e de regulação do sistema de mercado, alargado até ao próprio saber e exclusivamente regido pelo princípio de performatividade. Ela implica então inevitavelmente o terror. Mas pode também ser útil para os grupos de discussão sobre os metaprescritivos, dando-lhes informações que frequentemente lhes faltam para decidirem com conhecimento de causa. A via a seguir para fazer bifurcar neste último sentido é, em princípio, muito simples: basta que o público tenha livre acesso às memórias e aos bancos de dados. Os jogos de linguagem serão então jogos de informação completa no momento considerado. Mas serão também os jogos de soma não nula, e assim as discussões não correrão o risco de se fixarem em posições de equilíbrio minimax, por esgotamento das possibilidades virtuais. Pois estas serão então constituídas por conhecimentos (ou informações, se quisermos) e a reserva de conhecimentos que é a reserva de enunciados possíveis da língua é inesgotável.”* (Lyotard, 1989, p. 132-133)

---

<sup>15</sup> LYOTARD Jean-François – *A Condição Pós-moderna*. 2ª ed. Lisboa : Gradiva, 1989.

Segundo Lima (2004) xPerry Anderson, no seu livro *As origens da pós-modernidade*, refere que o modernismo foi tomado por “*imagens de máquinas*” (as indústrias), enquanto que o pós-modernismo é invadido por “*máquinas de imagens*” (televisão, computador, internet). Em meados da década de 60, os limites da arte foram de tal maneira dilatados que não havia mais “*fronteiras*” a serem ultrapassadas. (ANDERSON in Lima, Revista Espaço Académico, nº 35- Abril, 2004) <sup>16</sup>

A curadora do *San Francisco Museum of Modern Art*, Christine Colina (2005) observou que: “*A fundamental idea held by the first generation of video artists was that in order to have a critical relationship with a televisual society, you must primarily participate televisually.*” (COLINA in Rush, 2005, p. 82)

---

<sup>16</sup> Modernismo para Pós-modernismo, Revista Espaço Académico, Nº35 - Abril/2004, Lima, Raymondo, [Acedido a Agosto, 5, 2014] Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/035/35eraylima.htm>

#### 1.4. Vídeo-arte e televisão

Cita-se Françoise Parfait (2001): “*Par ailleurs, et pour comprendre plus aisément quel a été l’impact de la vidéo, il faudra envisager les déplacements conceptuels qu’elle a pu provoquer, au-delà de sa propre définition technique : la vidéo n’a pas été simplement un outil technique, avec ses caractéristiques formelles et structurelles, elle s’est élaborée petit à petit comme un outil conceptuel, un moyen de penser, voire un instrument théorique à partir duquel ont pu se réfléchir et s’expérimenter de nouveaux modèles de représentation, qu’il s’agisse du rapport au temps, à la virtualité, à l’interactivité. Chargé de ces fonctions, le terme “vidéo” devient le diminutif non pas de la “vidéographie” avec lequel il se confond, mais du “vidéographique” qui, dans cette forme substantivée, permet de concevoir la vidéo comme une véritable esthétique dont il est possible d’évaluer les effets substantiels qu’elle a pu avoir sur l’ensemble du domaine de l’art.*” (Parfait, 2001, p. 8)<sup>17</sup>

Segundo Berta Sichel (2006), a emergência do *Fluxus* e, posteriormente, da *Pop Art* (aproximadamente entre 1956 e 1966, na Grã-Bretanha e E.U.A.) constituíram os primeiros sinais de mudança na arte ocidental. Sustentada no contexto urbano, a *Pop Art*, refletia sobre as particularidades de temas e referências do seu meio envolvente que, em princípio, pareciam impróprios da arte: os *comics*, os anúncios, Hollywood, a música pop, a rádio e também a televisão comercial, um dos fenômenos de maior influência depois da segunda Guerra Mundial: “*En parte, esta nueva forma artística prometia liberar al arte — o la cultura elitista — de su enclave burgués y eliminar la separación histórica entre lo estético y lo no-estético, uniendo y reconciliando arte y realidad.*” (Sichel, 2006, p. 23)<sup>18</sup>

Um público habituado a um conceito de beleza convencional e novamente reconciliado com a abstração, reagiu diante da *Pop Art*, questionando abertamente a sua natureza artística.

---

<sup>17</sup> PARFAIT, Françoise – *Video : Un Art Contemporain*. Paris: Editions du Regard, 2001. ISBN: 2-84105-133-1

<sup>18</sup> SICHEL Berta - *Primera generación Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. 2006-2007

Depois de alguns anos de paz aparente, a década de 1960 converteu-se num período de convulsões políticas e sociais, onde se salientam o Movimento pelos Direitos Cívicos, a Guerra do Vietname, as revoltas estudantis em França (Maio de 68), a fundação da Organização para a Libertação da Palestina (OLP), entre outros. Outros momentos-chave dos anos 1960, incluem o Movimento Feminista e a Ecologia. Todos eles beneficiaram de maior ou menor atenção dos media e se plasmaram em milhões de lares por meio da televisão.

Artistas da *Pop Art* e o grupo *Fluxus*, na década anterior, refletiram sobre estas convulsões políticas e sociais; anos mais tarde, o Minimalismo faria o mesmo. Na arte conceptual era a “*ideia*” que constituía o ponto de partida para a conceção da obra de arte, como defendia Sol LeWitt. O vídeo era um suporte de expressão artística novo, desconhecido, e a televisão, que tinha germinado anteriormente, encontrava-se à margem do mundo da arte. Isto poderia explicar a razão por que a história de — e sobre — os anos 1960 ignoram ambos os meios e adjudicam o potencial emancipador das novas forças criativas exclusivamente aos movimentos artísticos da época: *Pop Art*, minimalismo e arte conceptual. A crítica tradicional menciona superficialmente o impacto do vídeo como uma via e a sua influência sobre a arte (a vídeo-arte). Os *happenings* e outras ações experimentais dos anos cinquenta demonstram que o recurso ao suporte vídeo nascia do desejo de muitos artistas de romperem com o modernismo e, simultaneamente, de procurarem formas de desmaterializar o objeto artístico. No seu ensaio para o catálogo de Nam June Paik, Hergozenrath descreve uma das primeiras *performances* do artista em que Paik utilizava pianos e monitores de televisão manipulados e afirma que uma das suas possíveis interpretações é a contraposição entre a cultura elitista e a popular: “*Para el ciudadano culto de 1960, no había nada más opuesto entre sí que un piano y una televisión : el piano fue asumiendo el papel de objeto de acciones y cuerpo sonoro en el sentido más auténtico; el televisor fue tomado en serio por vez primera como parte de nuestro mundo vital.*” (HERZOGENRATH in SICHEL, 2006, p. 25)<sup>19</sup>

Sichel refere que, em 1965, a vídeo-tecnologia sob a forma da *Portapak* da *Sony Corporation* tornou-se acessível a pessoas fora da indústria, incluindo artistas e ativistas e,

---

<sup>19</sup> SICHEL Berta - *Primera generación Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. 2006-2007

uma vez mais, deu-se uma revolução na imagem. As câmaras e os gravadores de vídeo portáteis de fita magnética de 0,5 centímetros eram muitíssimo mais leves que os usados pelos profissionais de televisão, que usavam fita de 5 centímetros: isto trouxe facilidade, mobilidade e, acima de tudo, acessibilidade económica à arte da imagem em movimento. Mais ainda que a *Bolex* ( câmara de 16 milímetros, portátil, introduzida no início dos anos 40), que criou a possibilidade de experimentação, a *Portapak* da *Sony* abre, assim, o caminho para a vídeo-arte.

Os artistas fomentaram a experimentação e a improvisação ao mesmo tempo que reconheciam a tensão existente entre o poder de atração da tecnologia, por um lado, e a crítica da modernidade e da cultura popular que exigia a arte do momento, por outro. Preocupados em redefinir termos como “*realismo*” e “*representação*”, cruzaram aspetos da indústria mediática e do mundo da arte. Segundo o teórico dos media Sean Cubbit: “*se puede decir que el objeto de interés de la estética del vídeo de los años setenta es el monitor de vídeo, y por extensión, pero solo por extensión, la pantalla de televisión, prolongando de este modo el momento de la percepción, que, en la mayoría de los visionados, trasciende la materialidad del soporte y se convierte en una transparencia fantasmagórica.*” (CUBBIT in SICHEL, 2006, p. 26)<sup>20</sup>

Segundo Rush (2007), nos finais do séc. XIX o cientista Alexander Graham Bell desenvolveu uma maneira de transmitir imagens através de fios e dispositivos de digitalização mecânicos que usavam discos rotativos. Estes aparelhos convertiam imagens em impulsos elétricos que podiam transmitir para outro lugar. Todo este processo estava dependente da tecnologia das ondas de rádio que se tornou mais eficaz a partir de 1920. Inicialmente o engenheiro britânico A. A. Campbell Swinton e uma equipa de cientistas focaram-se na tecnologia dos raios catódicos, como uma forma mais viável de digitalizar as imagens eletronicamente, para serem transmitidas.

O cientista russo (emigrado mais tarde para os E.U.A.) Vladimir Zworykin patenteou o *iconoscope*, um meio electrónico de transmissão de imagens. Em 1939, o tubo de raios

---

<sup>20</sup> SICHEL Berta; *Primera generación Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madrid. 2006-2007



catódicos foi comercializado pela *Braun Corporation*, tendo-se tornado o elemento base do aparelho de televisão. No entanto, este tipo de tecnologia já existia, de alguma maneira, nas Olimpíadas de 1936, na Alemanha. Os jogos foram transmitidos ao vivo, com imagem e som sincronizados.

Em 1931, o artista futurista Filippo Tommaso Marinetti publicou um manifesto intitulado *Il teatro futurista aeroradiotelevisivo*. Segundo o crítico alemão Friedemann Malsch, Marinetti tinha ouvido falar sobre uma enorme tela de televisão, na Feira de Berlim, em 1930. Marinetti ficou fascinado por tal progresso e idealizou uma projeção neste suporte para fazer parte do seu *Teatro Mundial*. No seu manifesto de 1933, *La Radia*, Marinetti profetizou que a tecnologia baseada na rádio (televisão) substituiria o filme e “*aboliria o tempo e o espaço*”. (MARINETTI in RUSH, 2007, p.14) <sup>21</sup>

“*Assim aconteceu, a nova tecnologia capturava eventos reais instantaneamente e o tempo, de alguma maneira, estava a ser manipulado por mais uma invenção humana.*” (RUSH, 2007, p. 14)

Françoise Parfait refere que a televisão, ao criar ilusão ou simulação no espetador, autoriza e realiza em imagem o sonho que a rádio já provocava. A difusão da televisão começa a expandir-se por volta de 1935 nos Estados Unidos e, depois, na Europa. O sistema de transmissão de imagens à distância é baseado numa análise eletrónica, ponto por ponto, das imagens obtidas pelos meios tradicionais da óptica e esta análise luminosa é traduzida, pelo sinal vídeo, em tensão elétrica restituída ao monitor graças a um rastreio extremamente rápido das linhas pares e ímpares e dos pontos. Estes sinais são transformados em ondas hertzianas, para serem difundidos à distância. O vídeo e a televisão são semelhantes tecnicamente : o sinal vídeo é a base da imagem televisiva. Neste contexto, ela permite igualmente situar melhor os primeiros gestos realizados pelos artistas com estes meios técnicos, usando-os em proveito da televisão e contra ela.

Michael Rush (2007) considera que, embora muitos vídeo-artistas fossem contra os excessos comerciais da televisão, esta não era a lixeira que alguns críticos consideravam.

---

<sup>21</sup> RUSH, Michael *Video Art*. London : Thames & Hudson, 2007. ISBN 13: 978-0-500-28487-2

Em 1986, numa exposição do *Museum of Broadcasting*, em Nova Iorque, dedicada aos trabalhos de vídeo televisionados do comediante americano Ernie Kovacs, o curador John Minkowsky foi favorável ao uso original do vídeo por Kovacs, como uma nova forma de comunicação direta e espontânea com a audiência. Nestes programas, desde 1957, Kovacs criou um vocabulário para televisão que só atingiu maturidade com os *talk shows* do fim da noite de Steve Allen, Jack Paar e Johnny Carson. Esta sensibilidade crítica/cômica perdurou nas fitas de vídeo arte de Michael Smith e nas fitas iniciais de William Wegman e Tony Oursler, três artistas americanos.

No seu livro *Video et Après* (1992), a curadora francesa Christine van Assche liga Kovacs ao artista francês Jean-Christophe Averty (1928) como dois pioneiros do vídeo inspirados pelo Surrealismo. No fim dos anos 1950, quando trabalhava para a televisão francesa, Averty criou o que chamou “*truques*” ou “*falsidades*” em vídeo, que consistiam em experiências com imagens inspiradas no seu contacto com o grupo surrealista francês, cujas tertúlias frequentou no fim dos anos 1940. As suas fitas dos anos 1960 e 1970, tais como *Ubu Roi* (1965) e *Les Mariés de la Tour Eiffel* (1973), revelam a preferência de Averty por técnicas de colagem similares às de Max Ernst. (VAN ASSCHE in RUSH, 2007, p. 16)

Antes de Kovacs, os noticiários da televisão usavam a tecnologia do vídeo com *feedback* imediato. Um momento particularmente memorável ocorreu no programa de Edward R. Murrow, nas Notícias da CBS, quando ele e o futuro produtor Fred Friendly foram vistos, ao vivo, num ecrã dividido, um em S. Francisco e o outro em Nova Iorque. Isto não era uma instalação, mas um evento noticioso que usou uma tecnologia nova orientada para o consumidor.

Este contacto direto com a audiência foi chamativo, tendo levado o crítico americano Bruce Kurtz a achar que se instalou “*uma obsessão com o tempo presente*” - a televisão criou esta obsessão. “*Novidade, intimidade, imediatismo, envolvimento e um sentido do tempo presente são características do meio televisivo.*” Estes atributos foram responsáveis pelo desvio da atenção de vários artistas dos seus “*cavaletes*” quando o vídeo portátil ficou disponível, no fim dos anos 1960. (KURTZ in RUSH, 2007, p. 16)

Segundo Rush (2007) o teórico que mais inteiramente compreendeu os potenciais benefícios e riscos da nova tecnologia, o vídeo, foi Marshall McLuhan (1911-1980, Canada).

Logo em 1951, este teórico, que começou a sua carreira como crítico literário, escreveu no seu livro *The Mechanical Bride: The Folklore of Industrial Man*: “Ours is the first age in which many thousands of best trained individual minds have made it a full-time business to get inside the collective public mind. To get inside in order to manipulate, exploit, control is the object now. And to generate heat not light is the intention. To keep everybody in the helpless state engendered by prolonged mental rutting is the effect of many ads and much entertainment alike.” (MCLUHAN in RUSH, 2007, p. 16)

Em numerosos ensaios e livros, particularmente *The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man* (1962) e *The Medium is the Message : An Inventory of Effects* (1967), McLuhan rotulou as influências transformadoras radicais dos media principais com frases chamativas tais como media “hot” e “cool” e “the medium is the message.” Os media “hot” – rádio, fotografia e cinema – contêm informação substancial e, portanto, possibilitam menor envolvimento do utilizador, enquanto media “cool” – televisão, telefones e desenhos animados – têm menor informação e permitem maior participação sensorial do utilizador. Encorajou os utilizadores ou espetadores a entrar no processo comunicacional e a tornar-se, em certo sentido, co-produtores do produto comunicacional. (MCLUHAN in RUSH, 2007, p. 16)

Foram influenciados pelas noções populistas de McLuhan, vários artistas de vídeo da primeira geração, de que se destacam Les Levine, artista irlandês, Frank Gillette e Ira Schneider, americanos e vários coletivos de vídeo, como *Ant Farm* (fundado em 1968), *Raindance* (fundado em 1970), *Videofreex* (fundado em 1969) e *TVTV* (Top Value Television, fundado em 1972).

Embora o *TVTV* tivesse sido dissolvido em 1979, muitos novos grupos emergiram, desde então, para continuar o espírito da “televisão guerrilha”. Muitos destes coletivos formaram-se em protestos políticos à volta de grandes encontros de instituições multinacionais, tais como o FMI/Banco Mundial. Os coletivos inspirados no *TVTV* incluem *Big Noise Productions*, *Headwaters Action Video Collective*, *Video Active* e *Whispered Media*. (RUSH, 2007, p. 16)

## > Nam June Paik

Nas palavras de Michael Rush (2007), Nam June Paik, artista, compositor e ensaísta coreano do *Fluxus*, foi considerado o “pai” da vídeo arte, dada a sua acentuada influência na cultura visual. O seu percurso desenhou-se desde a sua juventude, no seio da música experimental de Karlheinz Stockhausen e John Cage, com as “*performances mixed media*” e ações dos artistas do movimento Fluxus. Neste ambiente, a imaginação inquieta de Paik tornou-se num laboratório de interações entre a arte e a tecnologia.

Paik, comprou um dos primeiros aparelhos de vídeo *Sony Portapak*, em Nova Iorque e, num dia de 1965, ligou a sua câmara, dirigindo-a para a multidão que rodeava o Papa Paulo VI que descia a 5ª Avenida. Este foi considerado o dia em que a vídeo-arte nasceu. Paik, aparentemente, filmou o Papa a partir de um táxi e mostrou as gravações, nesse mesmo dia, no *Café à Go Go*, de *Greenwich Village*.

Ao contrário dum repórter, relativamente ao registo sobre o Papa, Paik criou um produto bruto, não comercial, uma expressão pessoal. Ele não estava a cobrir a visita do Papa, fazia vídeo-arte. Diz-se que afirmou : “*As collage technique replaced oil paint, so the cathode-ray tube will replace the canvas.*” Paik, em oposição aos executivos de televisão ou, até mesmo, aos realizadores de filmes ou vídeos comerciais afirma que: “*A sua obra não é para o consumo de massas.* O vídeo, como arte, deve ser distinguido dos usos do vídeo, por muito artística que seja a sua execução, em documentários, noticiários e outros. “*Art*” e “*artful*” são termos separados, embora ligados, que existem para nos ajudar a diferenciar entre o que pode e o que não pode ser considerado arte. As técnicas “*artful*” podem animar a televisão comercial, a publicidade, etc., mas estas técnicas não são o que nós normalmente chamaríamos arte. ( PAIK in Rush, 2005, p. 87)

## > Andy Warhol

Seguindo a leitura de Michael Rush (2005), os realizadores e artistas, desde o início até ao meio dos anos 1960, começaram a usar a tecnologia vídeo não só para as artes gráficas, mas também para estimular a experiência de ver televisão em “*tempo real*”. Ninguém a usou melhor do que Warhol (embora outros se salientem, como o artista americano Scott Bartlett que sintetizou as tecnologias do vídeo e do filme com grande efeito em trabalhos como *OFFON* (1967), descrito por Gene Youngblood como *the first videographic film whose existence was equally the result of cinema and video disciplines*).

Rush salienta que, à medida que a história da vídeo-arte é reescrita, se vai tomando conhecimento de que Andy Warhol foi provavelmente o primeiro artista dos E.U.A. a mostrar o que se tornou “*vídeo-arte*”. Refere também que Warhol esteve entre os pioneiros no uso de câmaras de vídeo portáteis. Warhol ia gravando do mesmo modo que faria serigrafia ou fotografia.

Em 1965, a revista *Tape Recording* pediu-lhe para experimentar o vídeo gravador portátil de varredura helicoidal *Norelco*, câmara de televisão com lente *zoom* e uma câmara de vídeo Concord MTC 11, de mão, com uma lente *zoom Canon*. Ele fez duas gravações de vídeo, de 30 minutos, dum elemento do seu grupo, Edie Sedgwick e incorporou essas gravações no seu primeiro filme de dupla projeção, *Outer and Inner Space* (1965). Contudo, em 29 de Setembro de 1965 (precisamente algumas semanas antes da apresentação de Paik no *Café à Go Go*), Warhol apresentou vídeos numa festa, num grande espaço numa estação de metro subterrânea (foi importante que a festa fosse “*underground*”, para a apresentação de gravações de vídeo *underground*) sob o hotel *Waldorf-Astoria* de Nova Iorque.



[Fig. 14 - Andy Warhol, *Outer and Inner Space*, 1966

Esta apresentação foi muito significativa, porque representa um dos primeiros exemplos do que veio a ser a arte videográfica como instalação, agora ubíqua no mundo da arte.

Uma parte da sua produção de vídeo (na qual se encontram vários episódios da *Andy Warhol TV*, *Factory Diaries* e *Fifteen Minutes*, para além de inúmeras obras inacabadas) está em processo de catalogação. (MAGALHÃES, 2013, p. 34)

Tanto os vídeos de Paik como os de Warhol são considerados obras de vídeo-arte, porque sendo eles artistas reconhecidos e associados às artes visuais, à música ou à *performance*, fizeram as gravações de vídeo como uma extensão da sua atividade artística.

### 1.5. Vídeo-performance

Como descreve Michael Rush (2007), na vídeo-arte, a *performance* (introduzida no mundo da arte por Allan Kaprow, Jim Dine e outros) e o conceptualismo (a forma cada vez mais dominante no fim dos anos 1960 e nos anos 1970) estavam unidos pela tecnologia vídeo que permitia um imediatismo e uma intimidade procurados pelos artistas nessa altura. (...) O que infiltrou a arte foi a ideia de Joseph Kosuth de que: “*artistic practice locates itself directly in the signifying process and that the use of elements in an art proposition (be they objects, quotations, fragments, photographs, contexts, or whatever) functions not for aesthetic purposes...but rather as simply the constructive elements of a test of the cultural code.*” Por outras palavras, o que é essencial para a prática da arte é a ideia motivadora possuída pelo

artista que questiona os códigos ou expressões existentes, tanto no mundo da arte como na cultura, na sua abrangência. A centralidade da "ideia" conduziu a um rápido aumento do uso de materiais variados desde, pelo menos, os anos 1980 em diante, de modo que qualquer coisa (como, por exemplo, tinta, fibras de algodão e fibra óptica) podia ser usada como um material para a arte. (KOSUTH in Rush, 2007, p.72)

A *performance* baseada no próprio conceito apareceu imediatamente no trabalho videográfico de Vito Acconci, Richard Serra e Bruce Nauman. Como Kosuth, Nauman estava enamorado da filosofia linguística de Ludwig Wittgenstein.

Rush (2007), acrescenta que, para Wittgenstein, especialmente no seu *Philosophical Investigations* (1953), libertou a linguagem das amarras que lhe são impostas pelos positivistas lógicos, sugerindo que toda a linguagem é, em certo sentido, um jogo e pelo qual ele queria dizer que tem, sempre, um contexto. A linguagem, como prática diária, reflete várias formas de vida e é legitimada por estas formas de vida, mesmo que não possamos identificar com esta ou aquela forma particular. (Por exemplo, podemos não acreditar que a "ética"- ou o comportamento "moral"- tenha qualquer legitimidade no discurso filosófico, mas, para Wittgenstein, tem, como uma linguagem ou um "jogo de linguagem" que algumas pessoas jogam com grande seriedade). A ênfase conferida por Wittgenstein à linguagem de todos os dias era muito atraente para os conceptualistas. (WITTGENSTEIN in Rush, 2007, p. 72)

Segundo Rush, o vídeo para Nauman, era uma extensão da sua escultura. Ele concebeu e pôs em prática várias atividades no seu estúdio, em frente de uma câmara, chamando-lhes "*representations*". Assumia diferentes posições corporais do dia a dia (sentar, andar, inclinar, acocorar) formando, portanto, esculturas vivas com o seu corpo. Em *Black Balls* (1969) aplicou tinta preta nos testículos, no que pode ser visto como uma representação pressagiente do sexo e da morte. Durante os anos 1960 Nauman fez cerca de vinte e cinco gravações de vídeo com movimentos mundanos, repetitivos, que mostravam as influências da *serial music* de Terry Riley, Philip Glass e Steve Reich. O interesse de Nauman na linguagem, como uma atividade que pode ser tanto reveladora como ocultadora, permaneceu até ao presente. Nos anos 1990 criou uma série de instalações com o artista performativo Rinde Eckert que explorou a identidade pessoal, a linguagem e a comunicação : *Anthro/Socio (Rinde Facing Camera)* de 1991 e *Anthro/Socio (Rinde Spinning)* de 1992. ( NAUMAN in Rush, 2007, p.76)

A *performance* assumiu um papel essencial na vídeo-arte das artistas que, através do movimento feminista, exigiam, agora, um lugar à mesa da arte, há muito dominada pelos homens do Expressionismo Abstrato, “heroico” e macho. Como em muita da história da arte, as mulheres tinham sido, simplesmente, ignoradas. (Rush, 2007, p. 85)

Pelo meio dos anos 1960, contudo, as mulheres começaram a lutar contra o silêncio que rodeava a sua vida e o seu trabalho artístico. Gritos feministas começaram a ouvir-se, coincidindo com outros movimentos de libertação, incluindo os dos Afro-americanos, *gays* e lésbicas. A influência feminista sobre o vídeo e a *performance* foi substancial.

Rush (2007) menciona a fotógrafa, vídeo-artista e *performer* Martha Rosler é representativa do novo feminismo na arte. Nascida em Nova Iorque, Rosler criou algum do seu trabalho mais permanente a nível da *performance*, do vídeo e da fotografia durante o tempo que esteve na Califórnia como estudante e, mais tarde, como professora. *Bringing the War Home* (1967-72) é uma série de vinte fotomontagens que coloca imagens de vítimas da Guerra do Vietname (raparigas com ausência de membros, mães segurando os seus filhos mortos, soldados feridos) no meio de interiores americanos tranquilos, suburbanos, retirados das páginas da revista *Life*. O historiador de arte Alexander Alberro diz desta série : “*She was, in effect, making concrete “the war abroad, the war at home” produced by the mass media that imported images of death from Vietnam into American homes every evening.*” (ROSLER in Rush, 2007, p. 86)

*Semiotics of the Kitchen* (1975), é um vídeo que mostrava a própria artista, com um avental e com uma expressão facial séria. Como tanto do seu trabalho inicial, *Semiotics* é notável, tanto pela sua inocência, como pela sua sofisticação. As fotos e vídeos de Rosler apresentam *a strong grasp* de técnica e exuberância juvenil. Na sua *performance* de 1977 e, mais tarde, vídeo, *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained*, a artista submete-se a ser medida por dois homens de casaco branco, em todas as partes do seu corpo nu, enquanto um “*coro*” de mulheres observam, em silêncio. Os valores obtidos são registados pelos mesmos homens.





[Fig. 15 - Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen*, 1975

As “diretrizes” seguidas pelos artistas do *Fluxus* nas suas *performances* interativas, foram aqui combinadas com uma consciência feminista forte que comentava o uso e abuso do corpo feminino na publicidade e nos media. (Rush, 2007, p. 86)

A sobriedade dos seus cenários nos vídeos como *Semiotics of the Kitchen*, combinada com um senso de humor mordaz, inspirando-se nos filmes de Jean-Luc Godard, que Rosler encontrou quando estava na Universidade da Califórnia, em S. Diego. Também se encontrou lá com o realizador Roberto Rossellini e com vários intelectuais influentes, tais como o teórico Marxista Herbert Marcuse e o críticos literários Jean-François Lyotard e Fredric Jameson. Em Godard a jovem Rosler viu um artista modelo que resistiu à comercialização de ideias : *My art is a communicative act, a form of utterance, a way to open a conversation*, disse Rosler. (ROSLER in Rush, 2007, p. 86)

Outra artista significativa do sexo feminino, mencionada por Rush (2007) e cujo trabalho refletiu a primazia da *performance* no desenvolvimento da vídeo-arte, é a americana Joan Jonas. Jonas desenvolveu um vocabulário único na arte dos media que, muito consistentemente, combina os seus interesses pelo feminismo, pelo ritual, pela mitologia e pela escultura. No seu trabalho altamente pessoal, as suas práticas permanentes na arte *mixed-media* (dança, vídeo e escultura) *surface in poetic tales of human struggle and endurance*. (JONAS in Rush, 2007, p. 87)

Jonas começou a usar o vídeo em 1970, quando comprou uma Portapak numa visita ao Japão. Era admiradora do filme experimental (dos russos Dziga Vertov e Sergei Eisenstein; do francês Jean Vigo e da americana Maya Deren) e considera o seu trabalho inicial com vídeo

um reflexo das técnicas dos filmes de vanguarda, tais como *Vertov's out of synch images and sounds*. Quando participou em *workshops* de dança com membros do lendário *Judson Church Group*, em Nova Iorque, usou vídeo e filme precocemente em *performances* ao vivo, tais como *Organic Honey's Visual Telepathy* (1974) e *Mirage* (1976). As suas apresentações poéticas e não narrativas – com máscaras, desenhos a giz, imagens gravadas e sons – até agora exprimem a conexão apertada da artista à terra e à mitologia. *Performances* multimédia em larga escala, mais recentes, incluíram *Volcano Saga* (1989) e *Sweeney Astray* (1994). (JONAS in Rush, 2007, p. 87)



[Fig. 16 - Joan Jonas, *Organic Honey's Visual Telepathy*, 1974



|Fig. 17 - Joan Jonas, *Volcano Saga*, 1989, video, MACBA collection.

## **CAPÍTULO II**

### **Extensões: cinema expandido e inter-relações**

## 2.1. Narrativas videográficas e cinematográficas

Na perspectiva de Michael Rush (2005) a instalação, no contexto artístico, necessitava de um reconhecimento institucional para ser vista e aceite. O objetivo seria expandir as noções de “*espaço escultural*” na arte da *performance* e a tendência para uma maior participação dos espetadores. A instalação é uma forma de reunir meios ou materiais da vida quotidiana na realização de uma obra de arte. A associação de esculturas em instalações facilitaram a aceitação por parte dos museus e dos críticos de arte.

A tecnologia digital derrubou fronteiras e o que era considerado experimental está a derivar para os grandes ecrãs de cinema e o que só aparecia em cinemas foi reinterpretado e canalizado para instalações de vídeo em galerias e museus.

A crítica de arte americana Cynthia Chris sugeria que: “*Video installations have been gracefully annexed into the lexicon of visual art criticism because of certain of their ties to sculpture and other familiar practices.*” (CHRIS in Rush, 2005, p.124)

Comparativamente com outros géneros de instalações artísticas que se estendem para além do processo criativo do estúdio para o espaço social, salienta-se a media-instalação de Gary Hill, no sentido do termo e que é o reconhecimento do espaço fora do monitor. É importante entender que a instalação potencia a exploração do *tempo* que é o conceito primordial do vídeo-artista. Assim, se o tempo pode ser manipulado de várias maneiras com um vídeo de um só canal, as possibilidades expandem-se dramaticamente nas instalações de vídeo que utilizam vários monitores ou superfícies de projeção. (Rush, 2005, p. 124- 125)

Rush (2007) refere que os artistas desde sempre contaram histórias, mesmo no impressionismo ou na abstração. Os vídeo-artistas não são exceção. Desde o início, o vídeo tem sido um meio intensamente pessoal. Os artistas podem usar a câmara como um escritor usa uma caneta ou um lápis, com resultados visíveis e instantâneos. Desde as narrativas lineares e não lineares às fantasias futuristas, as histórias em suporte vídeo deram nova vida às narrativas artísticas.

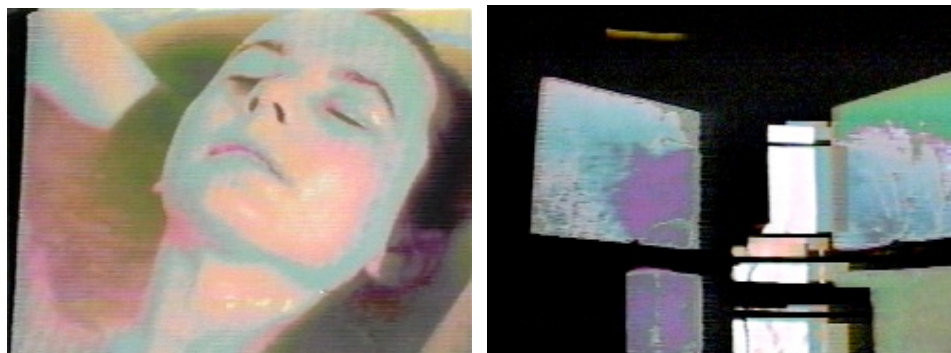
As audiências do século XX cresceram com narrativas cinemáticas produzidas, na sua maioria, por estúdios de Hollywood. O público das artes, sendo uma parte desta audiência,

alimentou-se de abstração e de muitas outras formas de práticas artísticas desse século, incluindo o minimalismo e o conceptualismo.

### > Gary Hill

Rush (2007) descreve alguns dos trabalhos da obra do americano Gary Hill que, embora não seja um artista *narrativo* no sentido estrito da palavra, lutou mais do que qualquer outro artista contra a dificuldade de elaborar narrativas com significado, dados os limites que a linguagem impõe. Desde 1973, Hill explorou a relação esquiva entre palavras e imagens gravadas. Encontrou inspiração na linguagem, na poesia, na identidade, na *performance*, na escultura e na comunidade artística de Woodstock, em Nova Iorque, no início dos anos 1970. Lá, teve acesso a uma câmara *Portapak*. A sua primeira *performance/media/sculpture* foi uma ação denominada *Hole in the Wall* (1973). (Rush, 2007, p.126)

Com formação em escultura, Hill interessou-se pelos materiais da escultura tradicional e o vídeo. Em obras iniciais tais como *Bathing* (1977), *Windows* (1978) e *Objects with Destinations* (1979), manipulou imagens do quotidiano, tais como banhistas e janelas em paisagens abstratas, tendo, estes trabalhos, sido os precursores das alterações digitais presentes na fotografia e no vídeo. De 1987 a 1988 fez um dos seus mais importantes vídeos, *Incidence of Catastrophe*, inspirado nas tentativas da sua jovem filha para falar e pela novela de Maurice Blanchot intitulada *Thomas the Obscure*. No fim da fita, o corpo nu e quieto de um homem está diante duma parede de palavras. É uma bem sucedida combinação de poesia, teoria, electrónica e som.

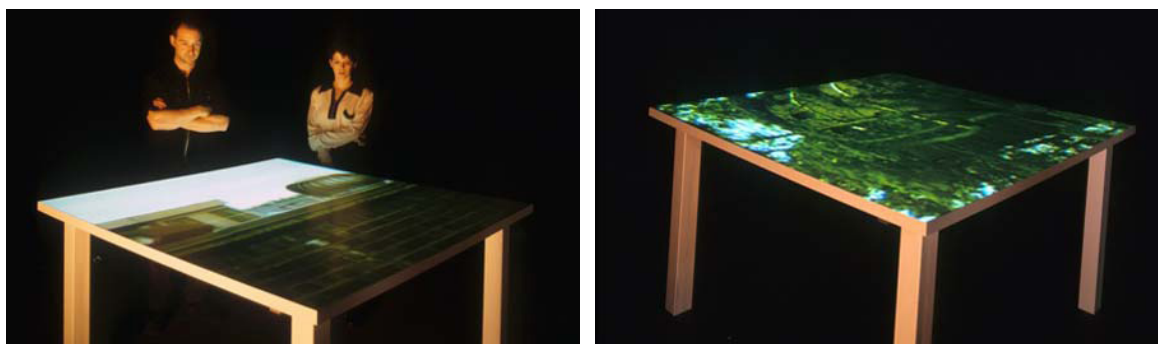


|Fig. 18 e 19 - Gary Hill, *Bathing* e *Windows*, 1977 e 1978, respectivamente.

Hill interessou-se pela exploração do que ele chama *the never-ending process of attempting to communicate*. Podia sugerir um processo de tentativas, mas as suas instalações de vídeo são notáveis pela sua beleza formal, fluidez e complexidade. No *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* de 1984, Alice no País das Maravilhas discute com o seu pai sobre significados errados em diálogos ensaiados ao contrário e depois filmados ao inverso, originando uma análise linguística incompreensível. (HILL in Rush, 2007, p.128)

Na obra silenciosa e interativa *Tall Ships* (1992), de Hill, os espetadores que caminham num espaço obscurecido, são confrontados com imagens fantasmagóricas de pessoas vulgares dirigindo-se para eles como num sonho. Estes espectros não falam, mas parecem querer algo que os espetadores não podem dar. Quando se aproximam, recuam para a escuridão.

Na instalação *Reflex Chamber* (1999), são projetadas imagens, de um modo silencioso, do teto sobre o tampo de uma mesa. O espetador olha para baixo, para a câmara que se move cada vez mais próxima duma janela de grades do que pode ser uma casa abandonada na floresta. Aparecem em cena objetos domésticos à medida que se ouve uma voz que murmura frases fragmentadas: *I'm going; I'm watching myself go*. (HILL in Rush, 2007, p.128)



[Fig. 20 e 21 - Gary Hill, *Reflex Chamber*, 1998, fotos de Rick Gardner

Aqui o poder da metáfora, conseguida através de imagem, som e conceito claro encoraja fortemente a reflexão que Hill procura nos seus espetadores.

Hill desenterra o inesperado no dia a dia em *Still Life* (1999), um *tour de force* onde existem vários ecrãs que mantêm o olhar do espetador alternando de ecrãs grandes para pequenos monitores. Imagens geradas por computador (aparentadas com os *liminal objects* do

artista ou esculturas do outro mundo) de objetos domésticos (camas, mesas, aspiradores, televisões e um baloiço de criança) parecem rebentar num espaço virtual cinzento, como ervas num jardim do Juízo Final. Hill filma estas imagens lentamente, à distância, assim elevando o terror provocado pelos bens em catadupa, despídos do seu propósito. Este cemitério de máquinas e mobília aparece e desaparece no espaço da instalação. São projetadas sombras nos grandes ecrãs, por espetadores que se movem no espaço. (HILL in Rush, 2007, p.128)



**|Fig. 22** - Gary Hill, *Still Life* , 1999.



## > Antoni Muntadas

Segundo Michael Rush (2007) o artista catalão Antoni Muntadas tem sido: “*Um espinho cravado nos media mainstream durante cerca de trinta anos.*” É um artista com um marcado ceticismo sobre a televisão e outros meios de comunicação (incluindo jornais e revistas) e sobre algumas instituições governamentais. Concebe peças vídeo e instalações sobre os media como plataformas para expor a hipocrisia dos mesmos. Desde *Media Eyes* (1982) até *On Subjectivity (About TV)* de 1978 e *Video Is Television?* (1989), ele (tal como Nam June Paik e, mais tarde, Stan Douglas e Fabrice Hybert) usou o vídeo para questionar a verdadeira substância do que ele chama a vasta *media landscape* realizada pela televisão. O seu trabalho penetra profundamente nas estruturas sociais, na memória cultural e na arquitetura. (MUNTADAS in Rush, 2007, p. 20- 27)



[Fig. 23 e 24 - Antoni Muntadas, *Media Eyes*, Cambridge, Massachusetts, 1980; *On Translation: El Aplauso* Bogota, 1999.



|Fig. 25 - Antoni Muntadas, *Video is Television?*, 1989.

## > Os Media/ Censura

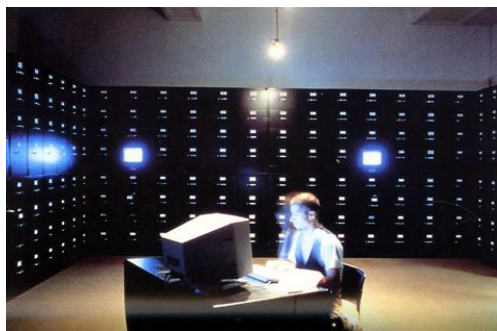
Segundo Andrea Giunta (2007), em algumas obras de Muntadas aparece a referência à censura embora o seu trabalho, regra geral, tenha como base uma experiência pessoal.

Em 1988 o Canal Público da Televisão Espanhola encomendou-lhe um projeto. A TVE era a única emissora no tempo de Franco, portanto, o material encontrado nos arquivos dessa emissora seria um material que apresentaria aspectos de uma memória previsivelmente inconveniente.

A sua investigação demorou dois anos, implicando uma pesquisa pessoal e subjectiva de 40 anos de Televisão Espanhola e concluiu com a produção da TVE: *Primer intento* (1989), uma “*memory piece*”, como lhe chamou Muntadas, que nunca foi emitida. Por esse motivo, ele realizou uma investigação sobre a censura exercida ao longo da história. *The File Room* (1994) foi um projecto que se desenvolveu durante vários anos no espaço alternativo *Randolph Street Gallery*, de Chicago, com apoio da *School of Art and Design y del Electronic Visualization Laboratory*, da Universidade de Illinois, Chicago. Desde 2001 abriga e apoia a *National Coalition Against Censorship*. *The File Room* articula-se de duas formas: “*Por um lado num site que compila 400 casos históricos e atuais de censura, que vão desde Sócrates até à atualidade. Por outro lado é também um projeto interativo em que cada utilizador pode aceder à informação sobre atos de censura e atualizar permanentemente novos casos. Esta obra apela claramente à participação do público e aborda o aspecto social de um projeto concebido por um artista que agora pertence à comunidade global.*” (GIUNTA in Muntadas, 2007, p.19)<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> MUNTADAS / BS. AS. – *Atencion : La Percepcion Requiere Participacion*. Buenos Aires : Espacio, 2007. ISBN: 978-987-22870-6-1



[Fig. 26 - Antoni Muntadas *The File Room*, 1994.

A segunda articulação da obra surge em forma de instalação. Os computadores ligados à Internet e ao servidor que permite ao público assistir à exposição e aceder ao arquivo, localizam-se num contexto que reproduz a cenografia de uma burocracia excessiva e asfixiante.

Muntadas qualifica esta obra como *uma escultura social* – a referência é Joseph Beuys – que se desenvolve permanentemente na rede, alcançando uma dimensão desconhecida. “*A tecnologia interativa é ampliada para agregar novos pontos de vista, completar informações em falta, desafiar as noções de autor, e refletir diretamente vozes e opiniões sempre que seja possível.*” Poderia ter editado um livro ou propor somente uma instalação, mas achou que não podia fazer um projeto sobre a censura e fecha-lo. As formas de censura atualizam-se sofisticadamente. (GIUNTA in Muntadas, 2007, p. 20)

### > A Arte Na Vida e a Vida Na Arte : Muntadas e o Ambiente dos Media

Robert Atkins escreve sobre o abrangente projeto de Muntadas, e realça a sua análise do que chamou “*el paisaje de los medios*” que inclui uma investigação da criação da consciência contemporânea, tanto por parte de indivíduos e instituições poderosas como de formas e forças económica e culturalmente condicionadas que vão desde figuras religiosas fundamentalistas até aos valores e práticas que governam o mundo da arte. O motivo omnipresente na obra de Muntadas é “*el paisaje de los medios*”, que tudo envolve.

Uma grande lista de instalações e vídeos analisa o lugar e os efeitos culturais dos meios de comunicação - inclui: *On Subjectivity* (1978), *Between the Lines* (1979), *La*

*televisión (1980), Media Eyes, (1981), Watching the Press/Reading Television (1981), Media Ecology Ads (1982), Media Sites/Media Monuments (1982), Credits (1984), Political Advertisement (1984), This Is Not an Advertisement (1985) e TVE: Primer intento (1989).* (ATKINS in Muntadas, 2007, p.30)

Atkins (2007) considera que: “*The Board Room, de 1988 e a evocação de figuras religiosas telegénicas, entre as quais se encontra o Papa e o Ayatollah Khomeini, assim como, uma série de tele-evangelistas foi, simultaneamente, uma investigação do espaço arquitetónico e das imagens religiosas. Sugere metaforicamente os valores partilhados pela imprensa e pela religião institucionalizada, representadas pelas treze figuras numa disposição que recorda A Última Ceia. Nesse espaço consagrado à estratégia empresarial, mais do que à produção industrial, a cantilena hipnoticamente sedutora das suas vozes gravadas sai de pequenos monitores de televisão implantados em fotografias dos seus rostos. Foram rerepresentadas quase vinte anos depois: um tele-evangelista cristão hipócrita que parece poder ser, atualmente, substituído por qualquer outro, ou um muçulmano fanático como Moqtada al-Sadr ou Osama Bin Laden poder substituir o Ayatollah Khomeini ou qualquer outro extremista religioso.*” Segundo o autor, Muntadas localiza com frequência representações de espaços arquitetónicos e das instituições gerais ou a política social associadas a eles. Exemplo disso são: *The Press Conference Room (1991)*, uma evocação e interrogação da celebridade e a linguagem do futuro na era dos media; *City Museum (1991-1995)*, uma análise da mercantilização da história e a natureza do turismo contemporâneo, assim como *Home? Where is Home (1991)*, onde são questionados os significados sociais de “home”, exemplificados em situações que vão desde a pobreza e a carência até ao bem-estar e a vida familiar. A mais divulgada dessas obras é *Stadium (1989)*, uma instalação/ investigação sobre a forma arquitetónica e a natureza do espetáculo que, em 2007, se expôs pela décima terceira vez. Em cada apresentação Muntadas atualizou a instalação.

Os significados que encerra uma obra de arquitetura podem ser complexos. Muntadas sugere que também fluem com o tempo. O estádio – como qualquer obra de arquitetura civil pública – está concebido para ser portador de um programa de significados simbólicos. O estádio, que antes era um emblema em grande medida positivo dos instrumentos cívicos e atléticos ou artísticos, converteu-se durante o século passado num poderoso símbolo de

catástrofe, natural ou provocada pelo homem (a recente resposta inadequada do governo dos E.U.A. ao furacão *Katrina*, em Nova Orleães ou o uso dos estádios por parte dos governos argentino e chileno, nos finais do séc. XX, como locais para a concentração de inimigos do Estado e detidos de Buenos Aires ou de Santiago do Chile.

Atkins (2007) considera que o crescente interesse de Muntadas pela história da arquitetura e pelas políticas urbanas, as suas instalações relacionadas com a arquitetura e com os meios de comunicação não derivam do seu prolongado interesse por eles e pelas teorias sobre eles. São apenas dois elementos mais da paisagem dos media, para investigar e refletir. Para assoalhar a natureza e as origens, i.e., a construção da existência contemporânea, Muntadas amplia, de um modo característico, usando o método habitual da história da retórica e a literatura (o teatro e a novela), mais do que a história de arte. Baseia-se nas dualidades e na justaposição de opostos. A primeira e mais importante, é a *"metatensión"* entre arte e vida, seguida por outros conceitos dialecticamente relacionados, que incluem público/privado, realidade/media e visibilidade/invisibilidade. Estas contradições manifestadas têm sido despoletadas desde as primeiras instalações do artista, que remontam à exposição *Arte...vida*, em 1974. Nesta mostra figurava *Emision/Recepción*, que justapunha imagens de programas de televisão com outras de espetadores que recebiam as ditas imagens, ou seja, que viam televisão em espaços públicos e privados. Quinze anos mais tarde, *Standard/Specific (1988-1989)*, outra série de instalações: *"Justapunha a sinalização específica, desde o ponto de vista histórico e cultural, de uma determinada cidade com a nova linguagem visual multinacional do cartão de crédito, disponível em todas as cidades. As indagações dialéticas de Muntadas raramente são tão explícitas como nestas obras, onde estão, sempre, presentes."* (ATKINS in Muntadas, 2007, p. 34)

Outro aspecto importante do trabalho de Muntadas, para Atkins, é o seu empenho na investigação sobre arquitetura, política urbana, media, teoria crítica e história geopolítica e local para desenvolver os seus projetos. O produto de tais investigações recebe, às vezes, a denominação de: *"Arte baseada na investigação ou arte de informação, mas estes descritivos derivados da arte conceptual aplicam-se hoje, cada vez mais, à arte digital e às práticas de desenho, de onde a sua relação com a tecnologia da informação e a ciência da informação os torna mais adequados."* Ratificando o lugar central que ocupa a investigação na sua prática,

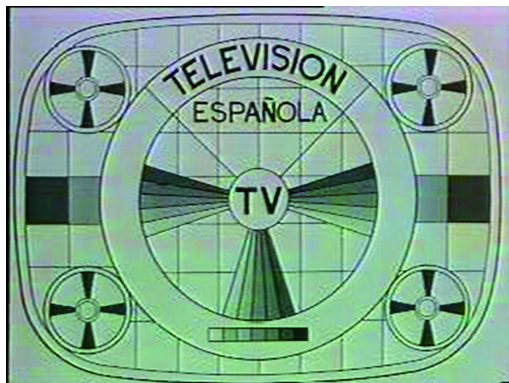
Muntadas assinala: “*Posso iniciar um projeto por curiosidade ou intuição, mas o papel da investigação e a informação são essenciais.*” Dada a natureza continuada das suas mostras e as frequentes recriações e reiteraões destas no decorrer do tempo, é mais proveitoso pensar nelas como “*projetos*” do que como instalações ou exposições. (ATKINS in Muntadas, 2007, p.34)

Relativamente às bibliotecas e aos arquivos, Muntadas baseia-se em grande medida nas entrevistas. Em muitas delas o conteúdo foi filmado por estudantes e assistentes, com o qual contribuiu para educar uma geração mais jovem de artistas. Este uso de entrevistas gravadas em vídeo teve um papel especialmente destacado em *Between the Frames (1985-1991)*, uma grande antologia em vídeo sobre os agentes do poder no mundo da arte, incluindo os críticos, os colecionadores e os curadores e também figurou na projeção ao ar livre *Marseille: Mythes et Stéréotypes (1995)* e em *On Translation: Fear/Miedo (2005)*, uma reflexão sobre as mútuas ideias falsas acerca do Outro de quem se situa em ambos os lados da fronteira entre os Estados Unidos e o México. A dependência da sua investigação multidisciplinar relaciona Muntadas com artistas de tendências esquerdistas da sua geração tal como Juan Downey e Hans Haacke, porém todos eles com discursos estéticos muito próprios.

A cultura ocidental está orientada para a novidade e a arte contemporânea não difere desta atitude. Os artistas tendem a centrar a sua atenção no inabitual, no desconhecido e no inadvertido. A parte da arte comprometida principalmente com questões formais, o “*desconhecido*” inclui o reprimido, o suprimido, o ausente e o desaparecido, referindo-se frequentemente na revelação de temas e subtextos do que no superficial das coisas. Há pouco mais de uma década Muntadas executou em Barcelona uma mostra *Dés/Aparicions* ou *Dis/Appearance*, uma vibrante exploração sobre o tema “*epónimo*”. Foi um acontecimento invulgar para o artista. Concebida para a cidade onde se criou e onde se desenvolveu a sua história familiar, era pessoal e ambiciosa. (ATKINS in Muntadas, 2007, p. 36)

Em Barcelona, Muntadas apresentou *TVE: Primer intento (1989) en el Centre d’Art Santa Mónica*, novo destino, cheio de ressonâncias, do antigo convento de Santa Mónica que na época franquista funcionou como escola de jornalismo. Muntadas evocou o horror desses tempos de censura mediante intervenções discordantes da galeria, iluminando e “*acentuando*” anexos detalhes arquitetónicos díspares; projetando diapositivos de bocados de diários, objetos

históricos pertencentes ao edifício e fotografias de capas de livros tais como *Esthétique de la disparation*, de Paul Virilio e mostrando vídeos fantasmagóricos de personalidades públicas que percorriam desde as bancas, com fortes reminiscências dos lugares desde de onde os líderes políticos e religiosos lançavam os seus discursos dogmáticos a multidões exaltadas. (ATKINS in Muntadas, 2007, p. 37)



[Fig. 27 - Antoni Muntadas, *TVE: Primer Intento Metropolis TVE Spain videotape*, (1989)]

Como vivia em Nova York, Muntadas considerou inadequado fazer uma questão pública do rescaldo da sua obra por parte da TVE. Em alternativa, respondeu mais tarde a este episódio de censura com um novo trabalho, *The File Room* (1994). Este arquivo eletrónico, armazenado na Internet com os auspícios da *Nacional Coalition Against Censorship*, documenta a história da censura cultural e social desde os antigos gregos e, também, oferece uma componente contemporânea e interativa. A experiência de Muntadas com a televisão Espanhola foi o primeiro caso que se registou num arquivo.

Ironicamente, quando exhibe *The File Room* na forma de instalação, Muntadas cria uma envolvente arquitetónica para esta base de dados eletrónica e virtual. Pensa que a instalação, semelhante a uma cenografia, facilita aos espectadores a vivência da obra, especialmente naqueles lugares onde o computador não tem ainda grande difusão.

Esta imagem também evoca uma *mise-en-scène* kafkiana de ficheiros que se estendem até acima, uma espécie de “*anti-arquivo*.” A informação desaparece não só por ter sido apagada, como também se torna invisível pela entrada de uma massa de mais informação que se gera diariamente. Toda ela pode desaparecer com frequência do nosso computador.



Convém notar que a censura não é simplesmente o que foi suprimido, mas também envolve o que nunca foi organizado e criado devido à coesão dos outros ou mesmo à autocensura que é imposta a nós próprios. (ATKINS *in* Muntadas, 2007, p. 39)

## > Jonas Mekas: autobiografias

*“Quero celebrar as pequenas formas do cinema, o lirismo, o poema, a aguarela, o ensaio, o esboço, o postal, o arabesco, a bagatela e os cânticos em 8mm. Estou no meio da autoestrada da informação e a rir, porque uma borboleta algures numa flor bate as suas asas e eu conheço todo esse percurso histórico que mudará drasticamente por causa do voo da borboleta. Uma câmara super 8 apenas fez um leve “buzz” algures, na zona este da baixa de Nova Iorque e o mundo nunca mais foi o mesmo.”*<sup>23</sup>

Jonas Mekas nasceu na Lituânia e é uma figura crucial na história do chamado cinema *underground*. Em 1969 ele ajudou a erguer o *Anthology Film Archives*, em Nova Iorque, uma das mais vastas bibliotecas existentes de filmes, de autores independentes.

Juntamente com o seu irmão, Adolph, criaram a *Film Culture Magazine* que, apesar dos poucos recursos, foi a primeira e a maior referência na publicação de artigos sobre as várias formas de fazer cinema, focada na análise do cinema de vanguarda. Foi estudante de filosofia e desde cedo escreveu poesia e redigiu panfletos. Juntamente com o seu irmão imigrou em 1949 para os Estados Unidos, onde conheceu e manteve contacto direto com a comunidade cultural e artística, efervescente, do pós-guerra, envolvendo-se nas suas atividades, especificamente na área do cinema de autor e independente, começando a assistir a filmes de todos os tipos. (Ikeda, *in* RuMORes, janeiro-junho, 2012, p. 222)

Jonas Mekas desde logo se envolveu com o cinema *underground* através do cineclube *Cinema 16*, desenvolvendo o seu percurso criativo através do cinema não narrativo, e sem objetivos comerciais, tal como acontecia nas manifestações artísticas da época, nas quais estava envolvido. Iniciou a sua atividade como documentarista a partir de 1954, quando comprou uma câmara *Bolex* de 16 mm que se tornaria na sua “câmara-caneta.” Acompanhava-o para todo o lado. A sua câmara funcionava, também, como um dispositivo de integração no novo mundo. A câmara de filmar funcionava como um suporte, não só para o

---

<sup>23</sup> MEKAS *in* Ikeda, [acedido em Janeiro 21, 2013] Disponível em:

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/rumores/article/viewFile/8248/7607>

registo do seu olhar, de si mesmo, do seu percurso e de uma forma livre, como para captar fragmentos da história, ou seja, da memória de um indivíduo, dos coletivos artísticos e do mundo envolvente. (Ikeda *in* RuMORes, janeiro-junho, 2012, p. 223)

Nos filmes de Jonas Mekas encontram-se elementos que misturam o experimental, imagens documentais e, especialmente na sua autobiografia. Apesar de ter começado a realizar documentários (como *The Brig*, [1964], baseado numa peça de teatro, com o mesmo nome, sobre um dia passado numa prisão militar, *Guns of the Trees*, [1961] sobre a parca sobrevivência de um casal *beatnik*, *Lost, Lost, Lost*, [1976] sobre a comunidade da Lituânia em Nova Iorque ) o autor, no seu percurso, encontrou o seu estilo, pelo qual se tornou conhecido, através das suas filmagens da sua vida quotidiana, aos quais ele se refere como os seus diários, notas e esboços.



[Fig. 28 e 29- Jonas Mekas, *The Brig*, 1964

Jonas Mekas, inseparável da sua câmara começou a filmar tudo, construindo um “diário filmado”, implicando, assim, a montagem dos seus fragmentos filmados e podendo ser organizados e estruturados em peças ou blocos e intitulados *Walden: diaries, notes and sketches* e que consistiam em imagens entre 1964 e 1969. Em *Walden*, verifica-se o olhar criativo de Mekas, que não se preocupava em compor uma biografia linear dos factos, ao contrário do cinema narrativo clássico, em que a sucessão dos acontecimentos é estruturada através de uma causa e efeito, apresentando os factos vulgares através de pequenos blocos, que vão acontecendo numa ordem temporal sucessiva. Os blocos são organizados para o espectador através de pequenas descrições que informam os conteúdos dos filmes. Mekas refere que se sente um homem com sorte, apesar das agruras dos primeiros anos da sua juventude. “Fui

*atirado para a cidade de Nova Iorque numa época e no exato momento em que o fluxo de uma nova energia criativa estava em erupção e por todo o lado, não só no cinema, como na literatura, na arte e na música.” (MEKAS in Ikeda, in RuMORes, janeiro-junho, 2012, p. 223)*

Nos seus “*diários filmados*” ele retrata o seu encontro com toda esta cultura crescente de artistas. Os seus caminhos cruzavam-se regularmente com personalidades como Allen Ginsberg, com os cineastas e artistas, Maya Deren, Kenneth Anger, Jack Smith, Peter Kubelka, Robert Frank, John Cage, La Monte Young e com os *Velvet Underground*. A maior parte deles ia regularmente às sessões de cinema que eram exibidos no seu espaço em Manhattan. Colaborou diretamente com o cineasta e artista Stan Brakhage na revista *Film Culture*, escrevendo artigos e crítica de cinema. É nesta mesma altura que Jonas Mekas se relaciona com Andy Warhol e o ajuda a filmar a peça que veio a chamar-se *Empire*. Nesta mesma época Mekas também frequentou a *Factory*, nome por que era conhecido o *atelier* de Warhol, em Manhattan onde confluía toda a comunidade artística *underground*: músicos, bailarinos, travestis, atores, poetas, artistas plásticos, curiosos e loucos que habitavam o espaço, onde a produtividade era febril. Jonas Mekas inclui nos seus “diários” pequenos fragmentos deste seu relacionamento com a comunidade. Inclui também passagens do seu relacionamento com o artista plástico Salvador Dalí, tendo filmado um dos seus *happenings* em 18 de Abril de 1964, *Salvador Dalí at Work*. Através do fotógrafo Peter Beard, foi-lhe apresentada a primeira dama Jacqueline Kennedy. Passou vários verões na sua companhia e dos filhos. Relacionou-se com George Maciunas, lituano fundador do coletivo *Fluxus*, bem como com Yoko Ono e John Lenon.



[Fig. 30 - Retrato da artista Yoko Ono e do músico John Lennon, 1968

A sua arte é um salto de corte, uma imagem fugaz, vacilante que muitas vezes é capturada com desfocagens. No entanto, a montagem das suas filmagens confere-lhes outro sentido, através do encadeamento ou da velocidade das imagens. A filmografia singular de Jonas Mekas revela mundos que se perderam, onde a melancolia convive intimamente com a alegria, a vitalidade e a amizade. O registo cinematográfico garante que as imagens permanecem na memória.

Na perspetiva de Paul Young, Jonas Mekas é, talvez, o diarista mais conhecido do cinema de vanguarda nova-iorquino. Mekas começou a modular o seu estilo de filmar, impressionista e singular, pouco depois de assimilar as críticas que lhe foram feitas no seu *The Village Voice*, em 1958, que rapidamente evoluiu para um estilo impressionista menos agressivo e abstrato. Porém nos filmes de Mekas, as propriedades físicas da imagem são preenchidas de tramas espontâneas, solarizações, *flashes*, acidentes e gravações diretas, parecem transmitir os seus sentimentos e estados de ânimo com uma precisão fora do comum: “Quando filmo, também penso” — escreve Mekas — “não tenho muito controlo sobre a realidade e tudo está determinado pela minha memória, pelo meu passado, de maneira que esta forma de filmar “direta” converte-se num modo de refletir.” (MEKAS in Young, 2009, p. 160)

Salienta-se uma ação recente intitulada “*correspondência filmica*”. Consiste num diálogo entre cineastas de algumas partes do mundo que surgiu como um projeto do *Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona (CCCCB)* no qual participaram nomes importantes do cinema contemporâneo, por exemplo, José Luis Guerín e Jonas Mekas. Os dois cineastas

estabeleceram uma relação epistolar, desencadeando-se uma troca de cartas mensal em que se impõe o princípio de Mekas que Guerin assume como próprio: “*o cinema é a reação à vida*”. A partir desta premissa foram filmadas uma série de nove cartas, em diversos lugares, que deram origem a uma relação pessoal, narrando as impressões e afinidades entre os dois cineastas unidos pelo desejo de partilhar preocupações e pontos de vista. (GUERIN e MEKAS in , Matadero, Madrid, Fevereiro, 2013)

Os seus vídeo-diálogos íntimos estão entrecruzados com fragmentos de viagens e refeições lúdicas com amigos. Cada carta entrelaça memória, história e imagens de fantasmas. A última aparece como um testemunho comovente da capacidade do cinema para mostrar momentos perdidos e, assim, desafiar a transitoriedade da vida. (MEKAS, GUERIN in Kino Otok, Isola Cinema, 2012)<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Correspondencia, Guerin, José Luis, Mekas, Jonas, Matadero, Madrid, Fevereiro, 2013, (acedido a Outubro 20 de 2014)  
<http://www.mataderomadrid.org/ficha/2073/correspondencia-jose-luis-guerin-jonas-mekas.html>

## > Autoretratos

Segundo o autor Paul Young (2009): “*O retrato mantém-se um dos géneros cinematográficos mais populares e que permeia toda a história do cinema tanto comercial como documental.*” ( Young, 2009, p. 149)

O retrato também é uma vertente dominante entre os artistas do cinema experimental que procuram explorar a natureza da figuração e, frequentemente, de novas formas.

As comunidades do cinema alternativo das décadas de 1940, 1950 e 1960 mostraram-se praticamente interessadas no retrato, que realizaram de forma expressionista e de encontro ao cinema lírico. Marie Menken, Gregory J. Markopoulos, Ed Emshwiller, Robert Frank, Margaret Tait, Warren Sonbert e Stephen Dwoskin criaram películas cuja figura central não é tanto uma pessoa, como o lugar onde se projetam impressões e sentimentos específicos. O exemplo do trabalho da artista Margaret Tait, nos retratos cinematográficos que realizou nas décadas de 1960 e 1970 e que amiúde confere a idêntica relevância a objetos, posições e localizações. Como no filme de Henwar Rodakiewicz, com *Portrait of a Young Man in Three Movements* (1931), trata-se de uma fita que só mostra posições de um homem, alguns dos seus objetos pessoais, mas não aparece nenhuma imagem do protagonista.

Ela refere: “*Suponho que essa ideia está relacionada com o modo como um pintor trataria distintas coisas sobre uma tela.*” (TAIT in Young, 2009, p. 149)

No entanto Andy Warhol revolucionou o retrato cinematográfico, na década de 1960, recorrendo a imagens que tinha registado e reduzindo-as a meras representações estáticas em tempo real, sem qualquer montagem.

O seu filme *Sleep* (1963) era composto por sequências montadas e *takes* ligados entre si que também se podem interpretar como a observação prolongada e *voyeurista* durante 321 minutos de um dos seus atores preferidos, John Giorno. O crítico Russell Ferguson argumentou que esta película consolidou a ideia de “*estrela*”. Neste contexto, Warhol afirmou que: “*Tem a ver com o êxtase, com o ícone, somente, e não precisa de ação.*” (FERGUSON e WARHOL in Young, 2009, p.150)

Estas obras deixaram a sua marca em grande parte das obras de instalação de artistas atuais, nas quais são representadas pessoas diretamente em ecrãs, sem efeitos de montagem e narração.



## 2.2. Cinema expandido: extensão da imagem em movimento

Paul Young (2009) diz-nos que o cinema expandido alude a um cinema que se estende para lá de uma única projeção e que pode consistir em múltiplas projeções, dentro ou fora de uma sala de cinema. Trata-se de formas cinéticas em que projeções, ecrãs e imagens confluem no solo para surpreender o espetador e em certos casos, assustam-no, mas também para apresentar o cinema lírico, da colagem, da abstração e da *performance*.

Entre o início e meados da década de 1960 surgiram obras multi-ecrã na Áustria, França, Alemanha, Checoslovaquia, Japão e Estados Unidos e todas elas se consideram cinema performativo e “expandido.” (Young, 2009, p. 117)

Para Gregory Battcock (2011) foi o realizador de cinema e artista visual Stan Vanderbeek (1927-1984) quem empregou, pela primeira vez, a expressão “*expanded cinema*” no seu manifesto escrito em 1965 - *Culture: Intercom and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto*. Foi publicado em vários catálogos e antologias e traduz as ideias desse artista a respeito de um novo conceito de cinema que subvertia as limitações de uma única tela de projeção e solicitava uma receção diferenciada por parte do espetador.

A carreira de Vanderbeek pode ser resumida como um trajeto entre *performances*, vários ecrãs e projeções que tentavam, como *happenings*, ativar o espaço cinemático e alterar a receção/participação da audiência. Este desenvolvimento da noção de “*culture intercom*” é vital para a história e teoria do cinema expandido. Entre 1963 e 1965, construiu o projeto pelo qual é mais conhecido, *Movie-Drome*, trabalho que se tornou objeto de culto. Foi financiado pela *Rockefeller Foundation*. Vanderbeek comprou um silo em forma de cúpula para usar como um “*infinite projection screen*”, onde ele usou um extenso arranjo de projetores para encher a superfície côncava com uma densa colagem de imagens em movimento selecionadas de diapositivos feitos manualmente, dos seus filmes de animação em *stop-motion* e de “*eletronic collages*” produzidas com equipamento de vídeo dos estúdios de TV onde trabalhou. Convidou um numeroso público, onde incluiu Warhol, diretores de museus e curadores, a quem foi pedido para se deitarem no chão do *Movie-Drome* de modo a verem a extravagante instalação audiovisual. Foi um ponto de referência brilhante para ultrapassar os limites do cinema expandido, mas foi também um enorme falhanço em termos técnicos e

estéticos — tanto o equipamento de som como vários projetores deixaram de funcionar e o evento acabou prematuramente. (VANDERBEEK in Battcock, 2011, p. 173-179)<sup>25</sup>

Roberto Cruz (2012) no seu artigo de 2012 no *site* da Revista Z Cultura, refere Gene Youngblood, como sendo o autor pioneiro na reflexão a partir da perspectiva do cinema e das suas correlações com os media contemporâneos: “O seu célebre livro, *Expanded Cinema* (1970), publicado numa época em que parte da revolução tecnológica dos novos media ainda estava por fazer, apresenta um vasto panorama das muitas formas como a cultura e os meios de produção audiovisual expressaram uma mutação da subjetividade humana. O cinema como intermedia é a definição que mais se aproxima em toda a obra de Youngblood.” Evidências dessa forma de apropriação do cinema como linguagem *intermedia* são também notadas no contexto da *London Film Makers Cooperative (Film Co-op)*, criada em 1966, a partir da associação de um grupo de artistas ingleses. Grande parte desses realizadores saíam das escolas de arte e não tinham formação cinematográfica - interessaram-se muito mais pelos aspectos materiais e formais da produção e projeção da imagem fílmica do que pelo seu carácter naturalista e narrativo. O *Filma Co-op* estabeleceu-se em 1971 como espaço para a prática do filme experimental, dispondo de infraestruturas de produção e promovendo mostras e festivais onde esses projetos eram difundidos. (Cruz, Revista Z Cultura, 2012)<sup>26</sup>

Foi realizada uma série de eventos para dar visibilidade a projetos de *performances* e instalações desenvolvidos no *Film Co-op*. O primeiro deles, denominado *Film Action and Installation Show*, apresentou, em março de 1973, na *Gallery House* – um espaço alternativo de arte ligado ao *Goethe Institut* de Londres – uma série de multiprojeções realizadas por Malcom Le Grice, David Crosswaite, Gill Eatherley, Annabel Nicolson e William Raban. No mesmo ano, em Liverpool, o *Walker Art Centre* exibiu *Filmaktion – New directions in film*

---

<sup>25</sup> Battcock in REES, A.L. ; WHITE, Duncan ; BALL, Steven and CURTIS, David - *Expanded Cinema : Art, Performance, Film*. London : Tate Publishing, 2011. ISBN :978-1-85437-974-0

<sup>26</sup> Cinema Expandido, Revista Z Cultural, Cruz, Roberto Moreira S., 2012 [acedido em Outubro, 26, 2014]  
Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/experiencias-pioneiras-em-cinema-expandido-de-roberto-moreira-2/>

*art*, reunindo o mesmo grupo de realizadores e contando com a participação de outros artistas ligados ao *Film Co-op*. Os encontros contemplavam um programa contínuo de trabalhos de jovens cineastas independentes. O foco seriam as cine-instalações e as *performances*, os trabalhos para multi-projeções e os eventos expandidos, proporcionando debates informais.

Cruz (2012) salienta, que Nam June Paik realizou um dos seus primeiros trabalhos onde a imagem em movimento serviu de elemento de criação, levando a experiência cinematográfica para o contexto da experiência *intermedia* dos projetos do *Fluxus: Zen for Film* (1964). A luz projetada sobre a parede branca, delimitada, como uma tela, pelo próprio campo luminoso, tem como origem a lente de um projetor de 16 mm. O branco da projeção sofria a interferência delicada dos riscos da película e da poeira que se acumulava sobre ela. Em movimento contínuo, a película corria por um carrossel especial que permitia que ela circulasse ininterruptamente, sem que se percebesse do corte ou junção. Um filme sem imagens, tanto no princípio, como no meio ou fim, que evidenciava uma situação cinematográfica em que o aparato técnico da projeção – projetor, película, tela, som e luz – se convertia na sua própria referência e significado.

*Zen for Film* é considerado uma referência ao propor uma reflexão sobre o discurso cinematográfico. Para permitir que o espectador se aproximasse e afastasse da imagem, o projetor ficava propositadamente colocado no meio do espaço, fazendo com que, obrigatoriamente, tivesse que cruzar o foco luminoso. Isso provocava a formação de uma sombra na tela, criando um duplo cinemático. A situação provocada pela instalação, aparentemente prosaica e simplista, refere-se em termos semióticos à própria em relação direta entre o processo constitutivo da imagem (a projeção) e o efeito cénico, narrativo, ao fazer o espectador constituir-se imagem e fazer parte do filme. Projeta imagens do público, na condição subvertida de observar e ser observado, de estar dentro do filme e ao mesmo tempo assistir a ele.



[Fig. 31 - *Zen for Film*, Nam June Paik, 1964

Roberto Cruz (2012) refere o trabalho de Paul Sharits que iniciou a sua produção ainda no contexto do *Fluxus* e que produziu filmes para serem exibidos como instalações. Os seus filmes fazem parte do grupo de realizadores do chamado *filme estrutural* (*structural film*), ao lado da cinematografia de Michael Snow, Anthony McCall, Tony Conrad, Peter Gidal, entre outros. Durante a sua trajetória, Sharits realizou vários projetos baseados no princípio das múltiplas projeções, filme-instalações que alinhavam em dois, três ou quatro projetores de 16 mm, posicionados ao lado uns dos outros, criando no ambiente da exposição uma grande tela horizontal. Essa configuração redimensionava a escala da imagem projetada, rompia com o padrão tradicional da proporção da tela e destacava os aspectos plásticos e sensoriais das imagens abstratas de seus filmes. Sharits chamou *locational pieces* a essa série de projetos. Os filmes eram exibidos no espaço da galeria, projetando imagens contínuas, em *looping*, sem princípio, meio ou fim. (MEIGH-ANDREWS in Cruz, 2012)

Um dos trabalhos mais importantes de *locational piece* (restaurado em 2009 pelo *Anthology Film Archives*) é *Shutter Interface* (1975). Os aspectos técnicos e conceptuais da formação da imagem cinematográfica estão representados no filme, onde o artista ressalta, por meio de campos abstratos de cor, o mecanismo intermitente de rotação que permite criar a ilusão do movimento. As imagens de *Shutter Interface* são uma metáfora, tendo sido elaboradas como uma espécie de esquema de cores que representam o próprio efeito cinemático que é produzido pelo projetor. Trata-se, portanto, de um filme cujas imagens abstratas são representações conceptuais do próprio processo de formação da imagem.

A definição de *cinema expandido* aparece atualizada nas várias concepções audiovisuais, no contexto da arte contemporânea. As proposições visionárias de Gene Youngblood publicadas em 1970 são realçadas pelos termos, “*cinema de exposição*”, “*o outro cinema*” e “*cine-instalação*”. (YOUNGBLOOD in Cruz, 2012)

Cruz (2012), conclui que a imagem projetada está presente de forma massiva nas principais exposições de arte em todo mundo. A imagem em movimento, ao ser projetada em salas e ambientes pelos quais o espectador circula livremente, adquire uma escala ampliada, pode combinar-se com outras imagens e ser associada a outros elementos sonoros e cenográficos, possibilitando a sua extensão para diferentes locais e modos de exibição, como em espaços públicos.

### 2.3. Inter-relações: do objeto ao utilizador

*“Agora, os participantes (as pessoas que vão a galerias ou museus são, presentemente, muito mais do que visitantes-“visitors”- ou espetadores-“viewers”) podem criar as suas próprias narrativas cinemáticas via ecrãs táteis, como nas instalações elaboradas de Grahame Weinbren. A interação descreve mal a experiência de imersão dos espetadores em instalações tais como Tall Ships (1992), de Gary Hill ou electric earth (1999), de Doug Aitken, um labirinto de ecrãs de tecido nos quais são projetadas as deambulações noturnas dum jovem nas ruas de Los Angeles e um grande relógio digital com os seus números correndo através do tempo.”* (Rush, 2007, p. 126)

Quanto à adaptação a novas tecnologias, Rush (2007) refere que a vídeo-arte tem passado por desvios importantes com a periodicidade de mais ou menos dez anos, com a introdução de novas tecnologias (*Portapak, Betacam, VHS* e câmaras de 8 milímetros) e métodos de trabalho entre os artistas (instalações e projeções, nos anos, 1980 em oposição a obras isoladas, nos anos 1970), mas o ano de 1997 trouxe uma alteração colossal no aparelho que o alterou para sempre – a *Sony Corporation*, rapidamente seguida pela *Canon*, apresentou nos E.U.A. o primeiro gravador digital, o DHR-1000.

A câmara de mão de 8mm tornou-se popular nos finais dos anos 1980 e inícios de 1990, mas o seu uso durou pouco. A tecnologia digital, que existia há muitos anos na indústria dos telefones e outras indústrias electrónicas, voltou-se para o vídeo. À medida que as empresas produtoras de *software* para computadores produziam cada vez mais ferramentas para edição (especialmente a tecnologia *Avid* que apresentou a edição digital não linear com o sistema *Media Composer* em 1989), os artistas, e não só, podiam ter controlo completo sobre o seu trabalho de vídeo e não tinham de depender de “*profissionais da pós-produção*” e outros especialistas para obter o produto final. É inquestionável que a imagem em movimento dominou a consciência popular no século XX. Fazer filmes é excessivamente caro e os artistas atraídos pela imagem em movimento, especialmente os formados em escolas de arte, não se interessaram primariamente por filmes baseados em melodramas. Contudo, tendo crescido com filmes e com televisão, são naturalmente atraídos pelo imagem em movimento como um

meio de expressão primário para as suas questões artísticas ou, mais precisamente, como outro meio de expressão artística entre muitos disponíveis.

Quando a vídeo-arte entrou na sua quinta e, talvez, última, década (a partir dos anos 1960), o vídeo, como meio de expressão artística, deixou de ser importante para os artistas. Estes usam qualquer tecnologia de imagem em movimento à sua disposição e, muitas vezes, é usada uma combinação de tecnologias. A maioria dos artistas gravavam com câmaras digitais e transferiam para DVD, para projetar; mas outros filmavam com filme de 35 milímetros, assim como, com vídeo analógico, transferindo para vídeo digital para a edição, para de seguida transferirem de novo para filme de 35 milímetros para projetar ou usavam imagem digital que podia aproximar-se da textura do filme de 35 milímetros, etc. Há numerosas possibilidades e o que emerge, como sempre, é o triunfo do conceito e do instrumento : os que são hábeis no uso de qualquer meio que escolham para comunicar ideias interessantes, são os que sobem para o topo da lista.

À medida que a vídeo-arte amadureceu, ultrapassando o cinema na autoestrada digital, os artistas já não estão preocupados com a preservação das características únicas do vídeo. Nos anos 1970 o vídeo como arte baseada no tempo, foi favorecido pelo seu imediatismo e pelo seu custo razoável. As imagens do filme de 35 milímetros eram demasiado caras para a maior parte dos artistas, eram olhadas com desconfiança e não representavam a vida tal qual ela é. A gravação em suporte vídeo, pelo contrário, podia ser apresentado em “tempo real”. No começo da vídeo-arte, essa noção foi importante. Atualmente com a proliferação de meios de reprodução de imagem em movimento, este conceito banalizou-se e as texturas densas que anteriormente estavam associadas só ao filme, estão disponíveis nas tecnologias digitais.

Para Rosalind Krauss, o vídeo proclamou o fim da sua especificidade: *“Vivemos num tempo em que são as ideias — e não os meios específicos — que são centrais para os artistas. Sugerir que o vídeo <<proclamou>> esta deslocação de praxis é assumir ousadamente a importância que o vídeo teve para a arte contemporânea.”* (KRAUSS in Rush, 2007, p. 11)

Não se pode discutir a relação entre as pessoas e as câmaras sem falar em Andy Warhol. A sua *Factory* era um laboratório. As “superestrelas”, os assistentes e multidões de amigos que a preenchiam num determinado dia eram colaboradores na vigilância voluntária

que rodeava as atividades da *Factory*. Entrevistas, *screen tests* simulados e cenas da vida cotidiana foram encenados para a câmara sempre ligada.

Vários artistas filmam pessoas comuns, não para exercer poder sobre elas, mas ao serviço de uma ideia ou como uma extensão das suas práticas artísticas. Em *Bus* (2005), o artista americano Tim Hyde grava desconhecidos, a partir duma esquina, à medida que se sentam num autocarro, à noite, sem que se tivessem apercebido disso. A câmara quebra a privacidade que pensam ter, revelando as emoções que sentem como privadas. Hyde desliga a sua câmara quando um jovem repara nele, facto que o faz desinteressar de continuar a gravação.

O americano Jordan Crandall, a partir do início dos anos 1990, começou a criar um corpo de trabalho (filmes, livros, ensaios, intervenções) unificado tanto pela simpatia, como pelo medo, no mundo contemporâneo controlado pelos sistemas densos de comunicação e vigilância. Em trabalhos que podem ser descritos como documentários digitais (*Heatseeking*, 2001) ou narrativas fictícias divididas em múltiplos ecrãs (*Trigger*, 2002), Crandall usa movimentos de câmara “*polidos*” Para explorar a identidade e as relações interpessoais. Na projecção em três ecrãs *Homefront* (2006) atores profissionais envolvem-se eroticamente num “filme”, mas, de seguida suspeitam uns dos outros, levando-os a investigar a dupla natureza das tecnologias de vigilância como meios de controlo e auto-ilusão.” (Rush, 2007, p. 232-233)

Paul Virilio, teórico dos novos media, sugere no seu livro *The Vision Machine* (1994) que o uso de tecnologia de vigilância por artistas ocasionou a “*evaporação completa da subjectividade visual*”. O uso de câmaras de vigilância automáticas em filmes como *The Giant* (1984), de Michael Klier, remove o realizador completamente e, com ele, a ilusão de que o cinema foi construído desde a sua percepção interna. (VIRILIO in Rush, 2007, p. 233)

Rush, (2007) refere que Walter Benjamin afirma que a reprodutibilidade elimina a “*aura*” dum trabalho artístico e Virilio, similarmente, esquece a ascendência da nova ferramenta do realizador, mesmo em trabalhos “*sem realizador*”: a edição. A importância da edição, que é usada desde os primeiros dias do cinema, continua a ser primordial para a arte cinematográfica, especialmente com os avanços em sistemas digitais acessíveis, como os programas de edição de vídeo. (Rush, 2007, p. 233, 234)



Ruch acrescenta que a tecnologia na forma de vídeo digital tornou-se mais uma ferramenta para os artistas do nosso tempo, mas muito poucos têm interesse na tecnologia por si só. Grandes vídeo-artistas (entre os quais Bill Viola, Eija-Liisa Ahtila e Isaac Julien) estão muito mais envolvidos com a imagem cinematográfica do que com a simplicidade da imagem vídeo.

Foram os formatos de Paik, especialmente instalações de grande escala (*Moon is the Oldest TV* [1965], *TV Garden* [1974]) que foram revolucionárias para os artistas. As suas inovações e o seu senso de exposição elaborada podem ser experimentados todos os dias na “videopolis”, onde o vídeo se tornou inevitável. A admirável obra, *Global Groove*, com a sua rápida edição e amálgama de anúncios, *performances* e tudo o mais que era gravável, é agora meramente um componente familiar da vida diária. Paik trouxe o seu otimismo e humor ao medo generalizado da tecnologia e da vigilância. *Good Morning Mr. Orwell* (1984) poderia ter sido outra meditação distópica sobre o declínio da civilização, mas não foi, tendo, pelo contrário, celebrado o vasto potencial de comunicação através da tecnologia: Paik olhou Orwell nos olhos e disse-lhe: *Big Brother could be just another member of the family*. (PAIK in Rush, 2007, p. 213)

### **III PROJETOS**



Durante o processo, lento, na organização e reunião de materiais para a elaboração da presente dissertação desenvolvi pensamentos e refleti na emergência de pôr em prática algumas ideias e conceitos que são pertinentes para o desenvolvimento da minha prática artística. No decorrer das minhas leituras e escrita, foram vários os aspetos que me chamaram à atenção para serem trabalhados e que vão de encontro às minhas inquietações e urgência de o fazer. Por conseguinte, a necessidade, somada à vontade, levou-me a realizar trabalhos em forma de instalação reunindo alguns meios audiovisuais, objetos, escultura, pintura e desenho. Apresentei dois dos projetos num espaço expositivo durante este ano (2014). O resultado da experiência foi positiva e na sua sequência fui orientada a pensar em vários aspetos, tanto estéticos como formais. No contexto da apresentação dos três projetos como defesa prática do trabalho de investigação, passo a descrever.

## Projeto 1 (Instalação)

“Narrativa epistolar > para Jonas Mekas”

Juntei diferentes formatos de caixas de cartão canelado e algumas caixas de embalagem dos correios (C.T.T.), duas televisões, dois leitores de DVD e coloquei todos estes objetos sobre duas paletes com rodas vermelhas. O conteúdo dos dois vídeos sincronizados que apresento, plasma-se na ideia de correspondência videográfica destinada ao artista (Jonas Mekas), figura incontornável que tive o prazer de conhecer e com ele me sentar à mesa de uma esplanada, tomando um café, trocar algumas palavras, durante o DocLisboa de 2009.

O vídeo recolhe e apresenta passagens e impressões do meu quotidiano em Portugal, seguindo o género documental, a poesia e o modo experimental que sempre foi e será uma forma de me expressar.



|Fotografia 1 - Narrativa epistolar #1, 5'

## Projeto 2 (Instalação Multimédia)

“Mico, xyz, revisitada”

Tal como a obra de Dan Graham *Present Continuous Past (s)*, (1974), a instalação compõe-se de uma escultura figurativa de um auto-retrato baseado numa fotografia minha do ano de 1968 (tinha eu 8 anos de idade). A figura foi concebida de raiz. Primeiro foi moldada em barro (método tradicional), no meu estúdio a gesso e fundida numa resina de epóxica. O acabamento foi completado com pintura a acrílico.

Convidei uma designer de moda para conceber o figurino para a escultura, tendo em conta aspetos da minha personalidade, dado ser uma pessoa próxima.

Desde 1997, ano de compra da minha primeira câmara de filmar de bolso, o meu quotidiano tem sido preenchido desde então com ela como uma companhia, gravando as passagens da minha vida em movimento contínuo, acumulando uma massa informe de imagens.

Sustentando-me na noção de reapropriação de Pierre Bourdieu, apresento esta peça num novo contexto da prática artística. A figura tem uma câmara de vigilância que filma em circuito fechado, filmando os espectadores que são projetados numa tela ou noutro suporte.

O vídeo projetor liga-se com a câmara que filma o espectador em direto e retransmite, através de um programa informático a sua imagem projetada em efeito de *delay*.

As imagens de fundo pré-gravadas que passam em contínuo na tela remontam à obra de Gary Hill, *Tall Ships* (1992) e que levam à concepção de um vídeo com imagens antigas gravadas através de uma câmara de vigilância que consistem numa composição com pessoas que saem do negro, participam de um ritual ou jogo e voltam novamente para o negro, assim sucessivamente.

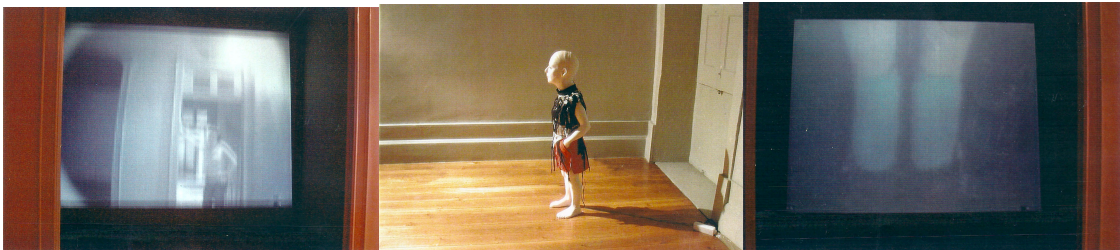


**|Fotografia 2** –Plano de Pormenor Mico, xyz revisitada – Escultura, 2014





**Fotografia 3** – Mico, xyz, revisitada - Escultura , 7', 2014



**Fotografia 4, 5 e 6** Mico, xyz, revisitada – Instalação , 2014



### **Projeto 3 (Instalação - *Performance*)**

“Histórias do quadro negro”

Para este projeto apropriei-me de um quadro de ardósia pertencente ao meu pai, professor e que durante cinquenta anos se dedicou ao ensino e acompanhamento pedagógico de jovens e adultos nas várias disciplinas. Este objeto teve um lugar fixo numa sala da nossa casa. Desde a minha existência, acompanhei por perto as histórias que foram contadas nele e sobre ele, ao longo de meio século. A instalação é composta de um vídeo, de telas de várias dimensões e formatos, pintadas a preto com tinta plástica, palavras escritas a pastel seco branco e a tinta de óleo preta.

Durante a apresentação do meu trabalho, usando pastel seco e tinta de óleo preta foram feitas algumas intervenções nas palavras escritas nas telas pretas, dissociando o sentido e a imagem gráfica das palavras e atribuir novos significados.



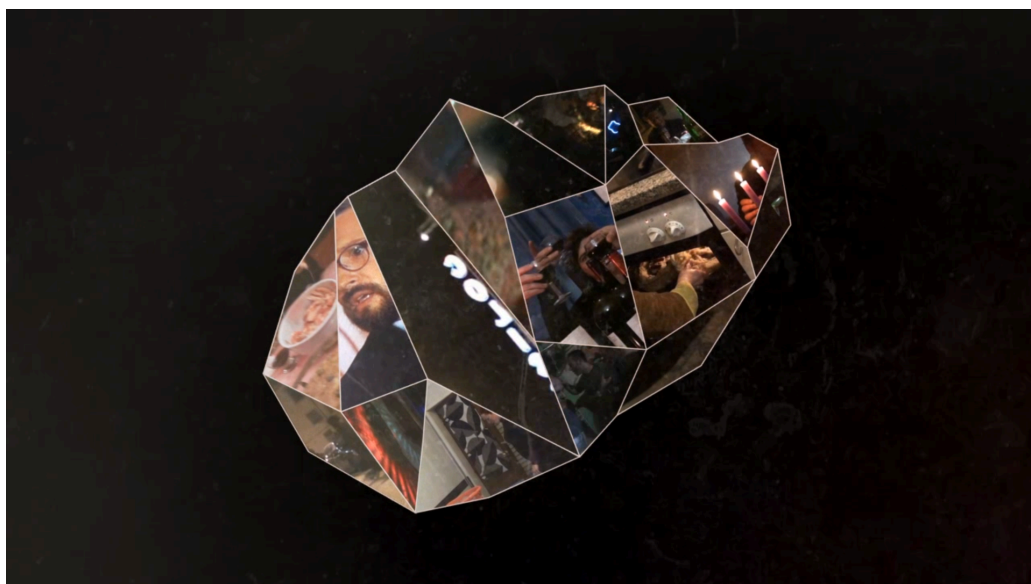
**Fotografia 7 - Histórias do quadro negro, instalação, 2014**



**Fotografia 8 e 9 – Pedra Mármore e Quadro de ardósia, 2014**



**Fotograma Filme. 1 – Digital Marbel Stone, 15', 2014**



**|Fotograma Filme. 2 - *Digital Marbel Stone*, 2014**



|Fotograma Filme. 3 - *Digital Marbel Stone*, 2014

## CONCLUSÃO

O meu projeto de investigação foi fulcral para que eu entendesse a abrangência do universo da imagem em movimento na sua relação com o cinema e, em seguida, com a tecnologia vídeo, no seio da esfera artística contemporânea, como também os processos e modos de o fazer ao longo do tempo.

O conteúdo da presente dissertação desenvolveu-se a partir da reflexão de alguns autores especialistas, como Michael Rush, Françoise Parfait, Paul Young e outros que trataram a matéria, dentro dos seus pontos de vista, articulando e cruzando a vídeo-arte com o cinema. A partir de leituras prolongadas e após um processo moroso, fui construindo uma perspetiva pessoal e uma estrutura para o meu estudo que julgo ser importante para o entendimento e reflexão de muitos aspetos que são necessários para a minha prática artística. No entanto, também tenho consciência de que muito me falta ainda conhecer, saber, fazer e dizer.

Resumidamente, no primeiro capítulo, inserido no enquadramento histórico sobre a evolução dos meios de reprodução técnica, apresento um estudo que tenta relacionar o cinema com as artes visuais e a vídeo-arte, todos eles num contexto histórico-social e tecnológico-conceptual, para demonstrar as suas ligações e implicações, numa aliança que hoje em dia é cada vez mais evidente.

Depois da Segunda Grande Guerra (nos finais dos anos 1940) a sociedade, na sua globalidade, desenvolveu-se numa perspetiva de reconstrução, não só com a ajuda da ciência, mas também com a participação das outras áreas do conhecimento. As Artes Visuais acompanham e expressam-se, muitas vezes, de forma visionária, sobre todas as questões e transformações inerentes à nossa condição material e espiritual.

No modernismo assiste-se a um processo de rotura em relação às práticas artísticas do realismo que competição pela representação das impressões sobre a realidade.

Analisando, também, aspetos da arte de vanguarda do início do séc. XX que se caracterizou pela produção mecânica. Os artistas executavam os seus trabalhos, mas reproduziam-nos em série e representavam-nos nos meios de comunicação. Apesar da diversidade de criações artísticas do modernismo, a evolução da arte sentia a necessidade, contínua, de recorrer a dispositivos baseados na transgressão do convencional e do uso da novidade.

Neste contexto de transição a mudança social começou por volta da década de 1950 e, para explicar melhor este período da História cito, especialmente, Jean-François Lyotard, no seu livro *A Condição Pós-Moderna* (1979) entre outros autores e sociólogos.

No primeiro capítulo, seguindo a explicação de alguns autores, descrevo como apareceu a televisão e, conseqüentemente, a tecnologia vídeo aparece associada a ela. Inicialmente, a imagem de ambas era analógica.

O vídeo inscreveu-se como um meio heterogêneo no campo artístico, conquistando, lentamente, a sua legitimidade na arte. Os artistas que manifestaram interesse pelo meio videográfico utilizaram-no como meio de experimentação e de expressão conceptual das suas ideias nos seus projetos. Salientei obras de Paik, Warhol, Nauman, Rosler, J. Jones, Muntadas, Hill e Mekas que o usaram ora como crítica à TV, ora como expressão, tanto na *performance* como em instalações, procurando especificidades que evidenciassem aspetos do modernismo, apropriando-se de imagens, reciclando-as e, muitas vezes, virando-se para uma perspetiva política, nos seus discursos estéticos. Através do vídeo os artistas criaram obras inéditas, como narrativas e imagens documentais que, mostradas através de projeção ou em monitores, constituem cada vez mais matéria de referência para estudo e reflexão nas várias áreas artísticas.

Foi no mundo da fotografia, do cinema e do vídeo que os meios digitais determinaram uma mutação radical nas suas produções e nos paradigmas de pensamento e de percepção.

Instituições artísticas procuraram nos anos 1970 encontrar obras recentes e descobriram que grande parte vinha dos E.U.A., onde se encontravam os trabalhos pioneiros. Os festivais nacionais e internacionais tomaram a iniciativa e avançaram para a criação e difusão dessas produções. A maioria das obras circulam em caminhos diversos: na internet (*sites* de artistas), cafés, escolas, associações e, até, no seio de estruturas mais institucionais).

Por fim, posso usar como referencial o ensaio delirante e, ao mesmo tempo, consciente, de William Burroughs, *A Revolução Eletrónica* (1971) onde conclui que “*A linguagem é um vírus*” e defende que a palavra escrita antecedeu a palavra falada. Em sinopse, ele desenvolveu a teoria da ocorrência de uma infeção viral que devastou uma parte dos homínídeos do período anterior ao paleolítico. Os sobreviventes sofreram mutações neurológicas, do aparelho auditivo e da estrutura maxilar e facial. A partir de então e como

consequência, implementaram-se, globalmente, complexos sistemas de controlo baseados em leituras das produções da realidade que excluem e depreciam tudo o que lhes é estranho e às suas redes. A multiplicação desse vírus de controlo, instalado num sistema invasivo e em atividade, será para Burroughs destruído através da técnica experimental ou receita, do faça você mesmo, o *cut-up*, (cortar e montar porções de imagens e sons, transmitindo-as à dimensão planetária) e que para ele seria a forma de combater e, até, destruir o controlo imposto pelas palavras, os sons e as imagens, na cultura de massas, usando os mesmos meios e estratégias manipuladoras dos *mass-media*.

Este texto é o exemplo de uma metáfora que considero inteligente como ponto de partida para uma reflexão sobre a contemporaneidade, uma vez que o controlo dos media está instalado.

## BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor W. – *Sobre a Indústria da Cultura*. Coimbra: Angelus Novus, 2003. ISBN: 972-8827-20-2

AGAMBEN, Giorgio – *A comunidade que vem*. Lisboa: Editorial Presença, 1993. ISBN: 972-23-1667-2

AUGÉ, Marc – *Não – lugares*. Venda Nova: Bertrand Editora, Fevereiro 1994. ISBN: 972-25-0580-7

AUTORES Vários - *Internacional Situacionista, Antologia*. Lisboa: Editores Refractários, Dezembro 1997. ISBN: 9789726080886

AUMONT, Jacques; Marie, Michel – *Dicionário teórico e crítico do Cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009. ISBN: 978-989-95884-4-8

BARTHES, Roland – *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 2006. ISBN: 978-972-44-1349-5

BAUDELAIRE, Charles – *A invenção da Modernidade (Sobre Arte, Literatura e Música)*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2006. ISBN: 972-708.885.6

BAUDRILLARD, Jean – *A Sociedade de Consumo*. Lisboa : Edições 70 , 2011. ISBN: 978-972-44-1521-5

\_\_\_\_\_ *Simulacros e Simulação*. Lisboa : Relógio D'Água, 1991. ISBN: 9789727081417

BAUMAN, Zygmunt – *Amor Líquido*. Lisboa : Relógio D'Água, 2006. ISBN: 978-9727089017



BENJAMIN, Walter – *A Modernidade*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006. ISBN: 978-972-37-1164-6

\_\_\_\_\_ *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

BURROUGHS, William – *A Revolução Electrónica*. Porto: Público Comunicação Social SA, 2003. ISBN: 84-9789-157-0

CRESPO, Nuno – *WITTGENSTEIN E A ESTÉTICA*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2011. ISBN: 978-972-37-1528-6

DANTO, Arthur Coleman – *MÁS ALLÁ DE LA CAJA BRILLO: Las artes visuales desde la perspectiva posthistórica*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 2003. ISBN: 84-460-1307-X

DEBORD, Guy – *A sociedade do espectáculo*. Lisboa: Edições Afrodite, 1972. ISBN: 978-85-85910-17-4

DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Movimento : Cinema 1*. 2ª ed. Lisboa : Assírio & Alvim, 2009. ISBN: 978-972-37-0958-2

\_\_\_\_\_ *A Imagem-Tempo : Cinema 2*. Lisboa : Assírio & Alvim, 2006. ISBN: 972-37-1096-X

\_\_\_\_\_ *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2000. ISBN: 972-708-595-8

DELUZE, Gilles; GUATTARI, Félix – *Mil planaltos – capitalismo e esquizofrenia 2*. Lisboa: Assírio & Alvim, Outubro de 2007. ISBN: 978-972-37-1272-8

---

\_\_\_\_\_ *O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia I*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1966. ISBN: 972-37-0181-2

DIAS, Sousa – *Lógica do Acontecimento – Introdução à filosofia de Deleuze*. Lisboa: Documenta, 2012. ISBN: 978-9898618146

DIDI-HBERMAN, Georges – *Imagens Apesar de Tudo*. Instituto de História de Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, 2012. ISBN: 978-9899768413

ECO, Umberto – *A Definição da Arte*. Lisboa: EDIÇÕES 70, Lda, Fevereiro de 2006. ISBN (13): 978-972-44-1266-5

---

\_\_\_\_\_ *Obra Aberta*. Lisboa: Difel, 2009. ISBN: 978-972-29-0927-3

FOSTER, Hal ; HABERMAS, J. ; BAUDRILLARD, J. y otros... – *La Posmodernidad*. Barcelona : Editorial Kairó, 1985. ISBN: 84-7245-154-2

FOUCAULT, Michel – *Vigiar e Punir: História da Violência nas Prisões*. Petrópolis: EDITORA VOZES, 1977.

FRADE, Paulo – *Tópicos da Estética de Adorno*. Palavras Lidas,Lda., 2014. ISBN: 374197/14

GIBSON, Amber – *Videoarte*. Exit Express – Revista de Información y Debate Sobre Arte Actual. Nº 52. p. 18-31. Madrid. Maio 2010.

GIANNETTI, Claudia, ed. – *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa : Relógio D' Água, 1998. ISBN:9789727083305

GIL, José – *A Arte como Linguagem*. Lisboa: Relógio D' Água, 2010. ISBN: 978-989-641-202-9

\_\_\_\_\_ *Em Busca da Identidade – o desnorte*. Lisboa: Relógio D'Água, 2009. ISBN: 978-989-641-083-4

\_\_\_\_\_ *Metamorphoses Do Corpo*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997. ISBN: 972708-3757

\_\_\_\_\_ *O Imperceptível Devir da Imanência – sobre a filosofia de Deleuze*. Lisboa: Relógio D'Água, 2008. ISBN: 978-989-641-027-8

GOLBERG, RoseLee – *A Arte da Performance*. Lisboa: Orfeu negro. ISBN: 978-989-95565-0-8

GRANJA, Vasco – *Dziga Vertov*. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

GRILO, João Mário – *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*. Lisboa: Edições Colibri, 2007. ISBN: 978-972-772-705-6

HAUSER, Arnold – *História Social da Arte e da Cultura - A Era do Filme*. Lisboa: Estante Editora, . ISBN : 699-224-9

JOLY, Martine – *Introdução à análise de imagem*. Lisboa: EDIÇÕES 70, Arte & Comunicação, Janeiro 2007. ISBN:978-972-44-1389-1

JOURNOT Marie-Thérèse – *Vocabulário de Cinema* . Arte & Comunicação: Edições 70, 2009. ISBN: 972-44-1225-3

KELLEIN, Thomas; HENDRICKS, Jon – *FLUXUS*. London: Thames and Hudson, 1995. ISBN: 0-500-97422-5

LAURO, António – *A Memória das Sombras*. Porto: Campo das Letras, 1998. ISBN: 972-610-073-9

LYOTARD Jean-François – *A Condição Pós-moderna*. 2ª ed. Lisboa : Gradiva, 1989.

LIPOVESTSKY, Gilles – *A Era do Vazio*. Lisboa: Relógio D'Água, 1983.

MAGALHÃES, Andreia – *A Imagem em Movimento em Coleções de Arte - Um Modelo de Catalogação*. 1ª ed. Lisboa : INCM, 2013. ISBN: 978-972-27-2111-0

MACHADO, Arlindo – *Serguei M. Eisenstein*. 1ª ed. S. Paulo: brasiliense, 1982.

MANNONI, Laurent – *Le grand art de la lumière et de l'ombre – archéologie du cinema-*. Ed. Nathan, 1994. ISBN: 2-09-190077-X

MARTIN, Marcel – *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005. ISBN: 972-576-384-X

MIRANDA, José A. Bragança – *Analítica da actualidade*. Lisboa: VEGA, 1994. ISBN: 972-699-407-1

MONTANER, Josep Maria – *A Modernidade Superada: arquitetura, arte e pensamento do século XX*. 2001. ISBN: 84-252-1895-0

MORIN, Edgar – *Introdução ao Pensamento Complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 2003. ISBN: 972-771-630-X

MUNTADAS / BS. AS. – *Atencion : La Percepcion Requiere Participacion*. Buenos Aires : Espacio, 2007. ISBN: 978-987-22870-6-1

ORWELL, George – *1984*. Lisboa: Editores Associados, Lda.

PARFAIT, Françoise – *Video : Un Art Contemporain*. Paris: Editions du Regard, 2001. ISBN: 2-84105-133-1

PERNIOLA, Mario – *A Arte e a sua Sombra*. Lisboa : Assírio & Alvim, 2006. ISBN: 978-972-37-1087-8

\_\_\_\_\_ *Enigmas : O Momento Egípcio na Sociedade e na Arte*. Bertrand Editora, Lda, 1994. ISBN: 972-25-0762-1

\_\_\_\_\_ *A Estética Do Século XX*. Lisboa: Editorial Estampa, 1998. ISBN: 972-33-1348-0

RAJACHMAN, John – *As ligações de Deleuze*. Lisboa: Temas e Debates, Actividades Editoriais, Janeiro de 2002. ISBN: 972-759-441-2

RANCIÈRE, Jacques – *O destino das imagens*. Lisboa: Orfeu Negro, 2011. ISBN: 978-989-8327-17-8

\_\_\_\_\_ *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010. ISBN: 978-989-8327-06-2

\_\_\_\_\_ *Os intervalos do cinema*. Lisboa: Orfeu Negro, 2012. ISBN: 978-989-8327-20-8

REES, A.L. ; WHITE, Duncan ; BALL, Steven and CURTIS, David - *Expanded Cinema : Art, Performance, Film*. London : Tate Publishing, 2011. ISBN : 978-1-85437-974-0

RONDUDA, Lukasz; ZEYFANG, Florian – *1,2,3... Avant-Gardes: Film/ Art between Experiment and Archive*. Poland: Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle, Sternberg Press, 2007. ISBN: 978-1-933128-24-5

ROSS, A. David – *100 Video-Artistas*. Madrid: EXIT Publicaciones, 2001, ISBN-13: 978-84-937347-0-1

RUSH, Michael – *New Media in Art*. London : Thames & Hudson, 2005. ISBN 13: 978-0-500-20378-1

\_\_\_\_\_ *Video Art*. London : Thames & Hudson, 2007. ISBN 13: 978-0-500-28487-2

SEBRELI, Juan José – *Las Aventuras de la Vanguarda*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana Señales, 2002. ISBN: 950-07-2036-1

SICHEL Berta; ROSLER, Martha - *Primera generación Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. 2006-2007

SONTAG, Susan – *Ensaio sobre Fotografia*. 1ª ed. Lisboa: Quetzal Editores, 2012. ISBN: 978-989-722-058-6

VAN ASSCHE, Christine – *Tiempos de Video. 1965-2005*. Barcelona: Obra Social Fundación “la Caixa”, 2006. ISBN: 84-7664-881-2

WAGNER, Richard – *A Obra De Arte Do Futuro*. Lisboa: Antígona, 2003. ISBN: 972-608-163-7

WENDERS, Wim – *A lógica das imagens*. Lisboa: Edições 70, Lda, 2010. ISBN: 978-972-44-1471-3

WOOD, Paul – *Arte Conceptual*. 1ª ed. Barcarena: Editorial Presença, 2002.

YOUNG, Paul – *CINE ARTÍSTICO*. Colónia: TASCHEN, 2009. ISBN: 978-3-8228-3592-0

ZIZEK, Slavoj – *A Subjectividade Por Vir*. Lisboa: Relógio D'Água, 2006. ISBN: 972-708-903-8

### Sites

Cinema Expandido, Revista Z Cultural, Cruz, Roberto Moreira S., 2012 [acedido em Outubro, 26, 2014] Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/experiencias-pioneiras-em-cinema-expandido-de-roberto-moreira-2/>

Correspondence, Mekas, Jonas, Guerin, José Luis, Kino Otok, Isola Cinema, 3.6.2012  
<http://www.isolacinema.org/en/programme/films-and-sections/correspondence-jonas-mekas-j-l-guerin>

Correspondencia, Guerin, José Luis, Mekas, Jonas, Matadero, Madrid, Fevereiro, 2013, (acedido a Outubro 20 de 2014)  
<http://www.mataderomadrid.org/ficha/2073/correspondencia-jose-luis-guerin-jonas-mekas.html>

Cruz, Maria Teresa e Silva, Raquel Henriques, <http://www.arte-coa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte> -  
acedido em 20 de Agosto de 2013

Mekas, Jonas in Ikeda, [acedido em Janeiro 21, 2013] Disponível em:  
<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/rumores/article/viewFile/8248/7607>

Modernismo para Pós-modernismo, Revista Espaço Académico, N°35 - Abril/2004, Lima, Raymondo, [Acedido a Agosto, 5, 2014] Disponível em:  
<http://www.espacoacademico.com.br/035/35eraylima.htm>



## Imagens

Cinema Dadaismo e Surrealismo ( 2013, Novembro, 21), em Revistargb [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://www.revistargb.mx/anemic-cinema-dadaismo-y-surrealismo/>

Human Machines and City Swarms (2013, 23 Abril), em The Next [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://www.uwbnext.com/features/human-machines-and-city-swarms>

Gary Hill ( 2012, Março ) Electronic Arts Intermix. [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=454>

Man with a Movie Camera (2014, Agosto 5), Emanuellevy Cinema 24/7 [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://emanuellevy.com/review/best-documentary-ever-made-man-with-a-movie-camera-1929/>

Antoni Muntadas (2014, Abril, 18, por Caitie Moore) Bostonhassle [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://www.bostonhassle.com/art/418-419-public-space-lost-found/>

O Encouraçado Potemkin (2014, junho, 1) Wikipédia [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Bronenosets\\_Potyomkin](http://pt.wikipedia.org/wiki/Bronenosets_Potyomkin)

Organic Honey Visual Telepathy (2012) Video Art II [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <https://sa368.wikispaces.com/1972+Organic+Honey+Visual+Telepathy>

Outer and Inner Space (2014, Maio, 28) Mooc Magazine [Acedido a 18 de Novembro 2014]

Disponível em:

<http://mooc.medicuniiversity.co.uk/edie-sedgwick/>

Reflex Chamber (2010) Rice Gallery [Acedido a 19 de Novembro 2014] Disponível em:

<http://www.ricegallery.org/new/exhibition/reflexchamber.html>

Viagem à Lua (2012, Abril, 13, Por Guilherme Antunes) Cinetoscopios [Acedido a 18 de Novembro 2014] Disponível em: <http://cinetoscopios.com/2012/04/13/viagem-a-lua-georges-melies-1902/>

Joan Jonas ( 2011, Janeiro ) Art Tattler International [Acedido a 19 de Novembro 2014]

Disponível em: <http://arttattler.com/archivejonas.html>

Michael Snow's Wavelength (2014, January, 29) George Hunka [Acedido a 19 de Novembro 2014] Disponível em: <http://www.georgehunka.com/videos/video-michael-snows-wavelength/>